Wii • NINTENDO DS • RETRO

06/09 • AUSGABE 146 • € 3,50

N-ZONE

DAS MEISTVERKAUFTE MONATLICHE NINTENDO-MAGAZIN • WWW.N-ZONE.DE

4 194373 903504 06

Österreich € 4,- Schweiz sfr 7,- Benelux € 4,20
Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 4,50

EXCITEBOTS: TRICK RACING

TEST: Der Nachfolger von Nintendos Excite Truck!

NINTENDO ALLSTARS:

- MEGA-TEST: Pokémon Platin
- IMPORT-TEST: Mario & Luigi RPG 3

EXKLUSIV!

RED STEEL 2

TOPAKTUELL: Wir haben die Fortsetzung des Wii-Action-Feuerwerks exklusiv angespielt!

RESIDENT EVIL: THE DARKSIDE CHRONICLES

DIE SENSATION: Das nächste Wii-Resi + Capcoms Core-Hit Spyborgs

F1 2009

Die Königsklasse des Motorsports für die Wii!

www.bamaward.de

VON LINKS

OBERE REIHE:
Stefanie Schetter (DVD-Redaktion)
David Martin (Online)
Sebastian Heise (Redaktion)

UNTERE REIHE:
Maik Koch (Online)
Christoph Kraus (Redaktion)
Thomas Eder (Redaktion)
David Mola (Layout)
Christian Schönlein (Redaktion)

NICHT IM BILD:
Arne Söntgerath (Layout)
Florian Hamburger (Praktikant)
Sebastian Stange (Redaktion)

DIE SPANNUNG STEIGT!

Die Publisher packen aus: Spieleankündigungen, zahlreiche Events und mehr. Nur Nintendo hält sich noch weitgehend bedeckt ...

Die E3 wirft ihren Schatten voraus: In den letzten Wochen mehrten sich die Ankündigungen großer Titel wie *Red Steel 2, Resident Evil: The Darkside Chronicles* oder *Silent Hill: Shattered Memories.* Auch wir in der Redaktion bekommen das zu spüren – lange gab es nicht so viele Einladungen zu Veranstaltungen der Branche wie in den letzten Wochen. Und natürlich ist uns kein Weg zu weit, um für euch brandheiße Infos zu den neuesten Games für Nintendo-Systeme zu sammeln. Für Capcom reisten wir nach Monte Carlo, Ubisoft lud für unsere exklusive Vorschau zu *Red Steel 2* nach Paris ein, *F1 2009* gab's bei Codemasters in Hamburg zu sehen, um die neuesten WiiWare- und DSiWare-Games zu zocken, verschlug es uns in den Nintendo-Hauptsitz in Großostheim und für die Präsentation des Konami Line-Ups für 2009 nach Frankfurt. Und die Termine in den kommenden Wochen werden nicht weniger ...

WERDEN UNSERE WÜNSCHE ERHÖRT?

Natürlich interessiert uns vor allem, wie Nintendo uns auf der E3 überraschen wird. Die Ankündigung eines neuen Zelda für den DS, eines Wii-Software-Updates und der Virtual Console Arcade auf der Games Developers Conference 2009 waren ein Anfang, doch sehnen sich die Spieler immer noch nach Nintendo-Mega-Hits wie einem neuen Mario-Titel, *F-Zero* oder *Starfox*. So langsam wird's auch höchste Zeit, denn bereits vor einem Jahr haben wir auch schon auf genau diese Games spekuliert. Ob's 2009 damit etwas wird, erfahrt ihr topaktuell in unserer Live-Berichterstattung von der E3 auf unserer Homepage www.n-zone.de. Dort werdet ihr bestens mit den heißesten Infos rund um die legendäre Spiele-Messe in den USA versorgt! Um alle Meldungen zu stemmen, haben wir sogar extra Nachtschichten in unsere Berichterstattung eingeplant. So verpasst ihr keine wichtige Info – auch wenn sie erst um Mitternacht über die Ticker läuft.

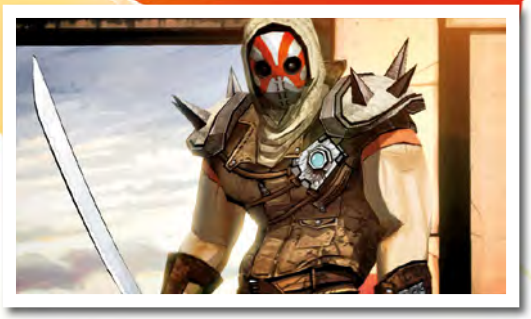
MEGA-AKTUELL

Wir haben keine Kosten gescheut, um an die neuesten Nintendo-Games ranzukommen. So ließen wir uns *Excitebots*, den Nachfolger des beliebten Nintendo-Racing-Spektakels *Excite Truck,* und *Pokémon Platin* aus den USA zuschicken, damit ihr die momentan heißesten Tests auch so früh wie möglich lesen könnt! Und als ganz besonderes Schmankerl haben wir uns an einen Import-Test der japanischen Fassung von *Mario & Luigi RGP 3* gewagt – unter dem Gesichtspunkt, ob sich der Import auch ohne Japanisch-Kenntnisse lohnt.

Viel Spaß bei der Lektüre wünscht
euer N-ZONE-Team

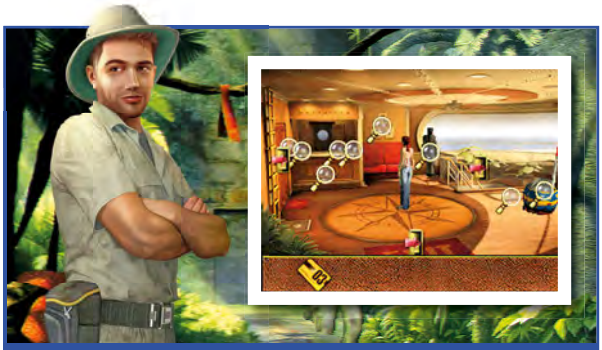
VORSCHAU: RED STEEL 2

Wir haben den Nachfolger der Action-Orgie nicht nur in Aktion gesehen, sondern durften sogar selbst Hand anlegen. Unsere Eindrücke, eine Menge Screenshots und ein Interview mit den Machern findet ihr im Vorschauteil. **AB SEITE: 14**



REPORTAGE: Wii WARE & DSi WARE

Nintendo Online: Infos, Bilder, Einschätzungen und Wertungen zu den neuesten Download-Games für Wii und DSi! **SEITE: 58 + 60**



TEST: GEHEIMAKTE 2: PURITAS CORDIS

Wir haben den Nachfolger von *Geheimakte Tunguska* für Wii und DS getestet! **SEITE: 48 + 67**

NEWS

Allgemeine News 08
Import-News 72

REPORTAGE

DSi Ware 60
Verschollene Spiele 82
Wii Ware 58

JEDEN MONAT

DVD-Cover 93
DVD-Inhalt 06
Impressum 96
Termine 38
Die besten Spiele 40
Startseite Vorschau 12
Startseite Test 44
Leserbriefe 78
Nachspiel 97
Spielerforum 80
Zeugnis 95

VORSCHAU

Wii
F1 2009 20
Konami Line-up 2009 32
Red Steel 2 14
Resident Evil: The Darkside Chronicles 24
Spyborgs 30
The Conduit 34

DS
Kirby Super Star Ultra 36
Konami Line-up 2009 32

TEST

Wii
Excitebots: Trick Racing 54
Geheimakte 2: Puritas Cordis 48
Guitar Hero: Metallica 52
King of Fighters: The Orochi Saga 56
Little King's Story 46
Marbles Balance Challenge 57
Monsters vs. Aliens 57
Rock Band 2 50
Samurai Shodown Anthology 56
Vertigo 57

TEST

DS
Aqua Panic 70
Away Shuffle Dungeon 71
Big Bang 68
Disgaea DS 66
Don King Boxing 71
Geheimakte 2: Puritas Cordis 67
Lifesigns DS 71
Mario & Luigi RPG 3 74
Monsters vs. Aliens 71
Pokémon Platin 62
Populous 70
Rhapsody 69
Rock Revolution 70
Sherlock Holmes 70
Valkyrie Profile 69
YGO 5D's Stardust Accelerator WC09 68

IMPORT-TEST:

Lohnt sich der Import von *Mario & Luigi RPG 3*, auch wenn man keine Japanisch-Kenntnisse hat? Warten oder Importieren, das erfahrt ihr in unserem Import-Test! **SEITE: 74**

VORSCHAU: RESIDENT EVIL: THE DARKSIDE CHRONICLES

Das nächste *Resi* für die Wii wurde bestätigt! Wir haben erste Informationen und natürlich eine Menge cooler Bilder zu Capcoms vielversprechender Ballerei! **SEITE: 24**

TEST: POKÉMON PLATIN

Fans der knuddeligen Hosentaschenmonster, aufgepasst: Unser XXL-Test verrät euch alle Neuerungen und wie gut die *Platin*-Edition wirklich ist. **SEITE: 62**

TEST

Virtual Console
Alex Kidd: The Lost Stars 85
Secret Command 85
The Legend of Zelda: Majora's Mask 84

TIPPS

Wii
Rock Band 2 92
The Legend of Zelda: Majora's Mask (VC) 92

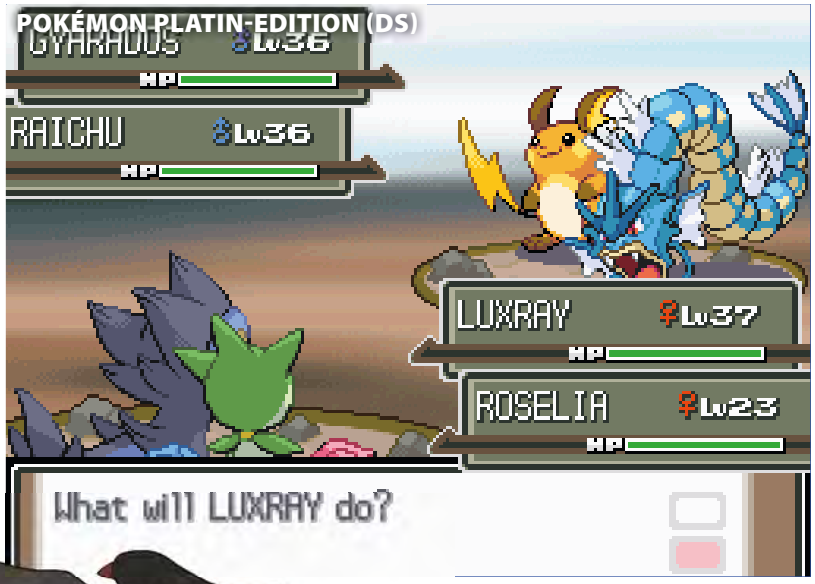
DS
Grand Theft Auto: Chinatown Wars 92

RETRO

Jäger und Sammler 86
Virtual Console 84
Die 10 … 88
Retrostars hautnah: Kid Icarus 90

ALLE TITEL IN DIESER AUSGABE:

Another Code R 08
Ant Nation 33
Aqua Panic 70
Away Shuffle Dungeon 71
Beach Fun Summer Challenge 11
Big Bang 68
Disgaea DS 66
Don King Boxing 71
DSi Ware 60
Excitebots: Trick Racing 54
F1 2009 20
Geheimakte 2: Puritas Cordis 48, 67
Grand Theft Auto: Chinatown Wars 92
Guitar Hero Metallica 52
King of Fighters: The Orochi Saga 56
Kirby Super Star Ultra 36
Lego Rock Band 11
Lego Strategie 11
Lifesigns DS 71
Little King's Story 46
Marbles Balance Challenge 57
Miami Crisis 33
Monsters vs. Aliens 57, 71
Muramasa: The Demon Blade 72
Pokémon Platin 62
Populous 70
Red Steel 2 14
Resident Evil: The Darkside Chronicles 24
Rhapsody 69
Rock Band 2 50, 92
Rock Revolution 70
Samurai Shodown Anthology 56
Sherlock Holmes 70
Silent Hill: Shattered Memories 32
Spyborgs 30
Super Meatboy 73
Tales of Symphonia: Dawn of the New World 08
The Conduit 34
The Legend of Zelda: Majora's Mask 92
Valkyrie Profile 69
Vertigo 57
Virtua Tennis 2009 11
Wii Ware 58
Wire Way 33
YGO 5D's Stardust Accelerator WC09 68
YGO 5D's Wheelie Breakers 32



DVD* DEFEKT?

Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden und zu den Abonnenten kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine DVD beschädigt wird. Sollte die DVD auf eurem serienmäßig ausgestatteten PAL-System oder eurem DVD-Player nicht lauffähig sein, dann könnt ihr diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schickt die DVD dazu an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: DVD 06/2009, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben. Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

* Die N-ZONE-DVD ist in der „Magazin"-Variante nicht enthalten!

TOP-THEMA

Pokémon Platin-Edition (DS)
- Die Grundlagen
- Die Neuheiten
- Das Fazit

VORSCHAU

Wii
Anno – Erschaffe eine neue Welt (Wii)

DS
The Legend of Zelda: Spirit Tracks (DS)
Anno – Erschaffe eine neue Welt (DS)

TEST

Wii
Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time
Geheimakte 2: Puritas Cordis
Little King's Story
Monsters vs. Aliens
Rock Band 2
Vertigo

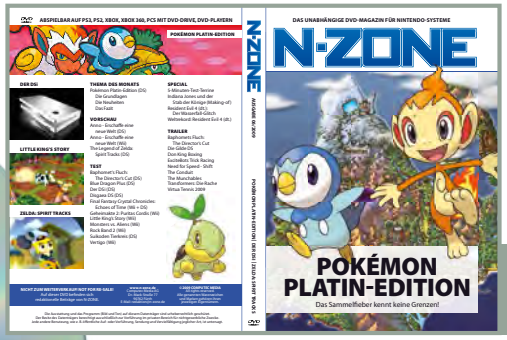
DS
Baphomet's Fluch: The Director's Cut
Blue Dragon Plus
Der DSi
Disgaea DS
Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time
Suikoden Tierkreis

SPECIAL

5-Minuten-Test-Terrine
Indiana Jones und der Stab der Könige (Making-of)
Resident Evil 4 (dt.): Der Wasserfall-Glitch
Weltrekord: Resident Evil 4 (dt.)

SPIELE-TRAILER

Baphomets Fluch: The Director's Cut
Die Gilde DS
Don King Boxing
ExciteBots Trick Racing
Need for Speed – Shift
The Conduit
The Munchables
Transformers: Die Rache
Virtua Tennis 2009



Das aktuelle N-ZONE-DVD-Cover zum Ausdrucken findet ihr im Heft auf Seite 93 und auf der aktuellen DVD als PDF-Datei!

COMPUTEC MEDIA

www.wii-player-mag.de

Spiel mit!

Die ganze Spielewelt von Nintendo in einem Magazin: Wii Player – Das Magazin

- ●●● Alles über DS und Wii
- ●●● Alles über die neuesten Spiele
- ●●● Alles über den großen Spielspaß
- ●●● Alles für Dich

Nur 2,90 € Jetzt neu am Kiosk!

●●● Spielerisch ●●● Unterhaltsam ●●● Übersichtlich

TOPS & FLOPS

ROTER STAHL – TOTAL GENIAL!
Wir haben *Red Steel 2* exklusiv in Paris gespielt. Das Beste: Nicht nur der Producer ist ein cooler Typ – auch das Spiel rockte uns!

ACTION MIT DEN BOTS
Excitebots ist zum Test in der Redaktion gelandet. Warum *Excite Truck*-Fans den neuen Teil brauchen, steht auf Seite 54.

KLEINER KÖNIG, GROSSER SPASS
Little King's Story räumt im N-ZONE-Test ab: 86 Prozent für das ungewöhnliche Adventure von Marvelous Interactive!

Wii-FERNBEDIENUNG 2.0
Wir haben's selbst erlebt: Wii MotionPlus bringt tatsächlich mehr „Plus" in die Wii-Bewegungserkennung.

IMMER DIESE EMBARGOS!
Hier wollten wir euch eigentlich vom gelungenen Wii-Ableger der [XXXXXX]-Serie schwärmen, aber wir dürfen nicht.

ANOTHER CODE R

Für Ashley wird's der Selbstfindungstrip ihres Lebens.

Schon die schlichte europäische Verpackung von *Another Code R: Die Suche nach der verborgenen Erinnerung*, die eher an ein Buch denn an ein Videospiel erinnert, weist auf die Zielgruppe hin: Nintendo veröffentlicht Ende Juni ein wunderschön gemachtes Adventure der alten Schule für zockende Leseratten und Point-and-Click-Freunde.

Die junge Ashley verarbeitet darin den Tod ihrer Mutter, die auf mysteriöse Art und Weise plötzlich verstorben ist. Als Ashleys Vater sie zu einem Camping-Trip einlädt, bemerkt das smarte Mädchen, dass der See in Wahrheit voller Geheimnisse steckt, die all ihre Fragen nach und nach beantworten … Mit der Wii-FB inspiziert ihr die Umgebung. So lassen sich Rätsel lösen, Passanten anquatschen und Dinge benutzen. Wer *Another Code* auf DS noch nicht gespielt hat, muss das unbedingt nachholen. **(ck)**

Wii | **ADVENTURE** | **Hersteller:** Nintendo, **Termin:** 26. Juni 2009

TALES OF SYMPHONIA: DAWN OF THE NEW WORLD

Genial: Nach langem Hin und Her erscheint die RPG-Hoffnung nun doch in Europa!

Fans des GameCube-Rollenspiels *Tales of Symphonia* mussten lange bangen, ob die Wii-exklusive Fortsetzung des herausragenden RPGs in Deutschland erscheinen wird oder nicht. Jetzt machte Atari es offiziell: *Dawn of the New World* wird im Herbst in Europa auf den Markt kommen. Der Nachfolger zeigt die Welt, wie sie nach den Umstürzen am Ende des ersten Teils zurückgeblieben ist; noch immer ist lange nicht alles so, wie es sein sollte. Im typischen Stil der *Tales*-Serie tragt ihr die Kämpfe im Anime-Stil und in Echtzeit aus. Obwohl mit Emil Castagnier und Marta Lualdi zwei neue Charaktere in den Mittelpunkt rücken, trefft ihr auch alte Bekannte wie Lloyd, Colette und Sheena wieder. Das Spiel wird einen Vierspieler-Kooperationsmodus bieten und erweitert das Gameplay des Vorgängers um ein umfangreiches Monsterzuchtsystem. Für die lange Wartezeit hat Atari sogar noch ein kleines Bonbon für alle Fans parat: Einen exklusiven Galeriemodus und zahlreiche neue Kopfbedeckungen wird es nur in der europäischen Version geben. Und zu allem Überfluss kündigte Namco Bandai gerade das ebenfalls exklusive *Tales of Graces an* – Release in Europa? Mal wieder ungewiss … **(sh)**

Wii | **ROLLENSPIEL** | **Hersteller:** Atari, **Termin:** Herbst 2009

EINE NEWS, ZWEI MEINUNGEN

IST MOTIONPLUS FÜR DIE SPIELMACHER SINNVOLL?

Das war zu erwarten: *Wii Sports Resort* erscheint – passend zur Sommerzeit – am 24. Juli 2009 im Paket mit Wii MotionPlus. Das Steckzubehör für die Wii-Fernbedienung wird jedoch schon vorher, und zwar ab dem 12. Juni, auch separat angeboten. Sega kündigte im selben Atemzug an, dass *Virtua Tennis 2009* mit Wii-MotionPlus-Unterstützung aufwartet. Mit *Tiger Woods PGA Tour 10* und *Grand Slam Tennis* sind das bis zum Sommer gleich vier Spiele, die MotionPlus unterstützen. Christoph und Sebastian kommentieren, wie der Markt auf das Wii-Zubehör reagieren wird.

N-ZONE weiß aus sicheren Quellen auch von weiteren Spielen, die derzeit mit der erweiterten Steuerung im Hinterkopf entwickelt werden. Die offiziellen Ankündigungen dürften bald stattfinden, denn offenbar hat Nintendo die Informationssperre für die Drittthersteller gelockert, was Wii MotionPlus betrifft.

CHRISTOPH KRAUS KOMMENTIERT:

Die Schweigepflicht ist vorbei. Ich darf euch an dieser Stelle ganz legal verraten, dass *Red Steel 2* das erste Spiel sein wird, das ausschließlich funktioniert, wenn sich der MotionPlus-Aufsatz in der Wii-FB befindet. Da andere Hersteller derzeit ebenfalls an neuen Wii-Projekten arbeiten, die auf der E3 gezeigt werden, dürften wir Anfang Juni die zweite Welle an spezifischen MotionPlus-Games erleben. Denn *Wii Sports Resort* war mit Sicherheit nur der Anfang. Ich rechne sogar damit, dass alle Wii-Fernbedienungen, die ab Herbst verkauft werden, ab Werk mit der Bewegungsverbesserung ausgestattet sind. Sonst hätten Nintendos Marketing-Strategen große Schwierigkeiten, den Verbrauchern klarzumachen, dass sie sich neben Wii-Fernbedienung und Nunchuk noch ein weiteres Zubehör kaufen müssen, um in den Genuss ausgereifter Wii-Games zu kommen. Aber ich überlasse jetzt gern Sebastian das Wort. Er hat schließlich schon bei den Entwicklern von *Red Steel 2* in Paris mit MotionPlus „herumgefuchtelt".

SEBASTIAN HEISE KOMMENTIERT:

Richtig, ich durfte Wii MotionPlus schon ausprobieren – bei der Präsentation von *Red Steel 2*. Ätsch! Und ich kann nur sagen: Ich bin wirklich beeindruckt. Good work, Nintendo! Endlich geschmeidige Bewegungen, die präzise erkannt werden, auch dann, wenn ihr nicht direkt auf den Bildschirm zeigt. Damit entfällt gelangweiltes Fuchteln, um ein Event auszulösen, genauso wie die daraus resultierende Sehnenscheidenentzündung. Tatsächlich fühlt sich der Controller sogar kaum schwerer an als vorher. Problem: Bei Ubisofts Action-Titel macht das Schwertgekloppe mit dem kleinen Wunderkästchen mächtig Laune. Klar, das Western-Spektakel ist ja auch darauf angelegt. Bringt Wii MotionPlus aber für andere Titel ebenfalls den erhofften Gewinn? Die Macher von *The Conduit* haben die MotionPlus-Unterstützung sogar wieder zurückgezogen, mit der Begründung, sie bringe für einen Ego-Shooter einfach nichts Neues. Ist das kleine Zubehör etwa eine Art verstecktes Bugfixing, welches nur für bestimmte Spiele taugt? Das werden erst die Zukunft und der Mut der Hersteller beweisen. Ich persönlich finde es jedenfalls klasse, dass Publisher wie Electronic Arts ihre Sportspiele als Bundle mit der Erweiterung anbieten und dass die Wii-Steuerung endlich funktioniert, wie sie es von Anfang an hätte tun sollen. Hoffentlich gehen die Fans das Risiko ein, denn ohne den Kraftschub an eurem Controller bekommt ihr Titel wie *Red Steel 2* gar nicht erst zum Laufen.

STATISTIK

Nichts als harte Fakten zur Entstehung der N-ZONE 06/09

EVENT DES MONATS:
Die Leser-Zock-Aktion powered by SEGA. Unsere N-ZONE-Online-User Isaak „ghostmag" Bicks, Stephan „Killer-6370" Moser und Daniel „fd-79" Frömel durften einen ganzen Nachmittag im Münchener Sega-Hauptquartier verbringen, um *The Conduit* zu zocken. Und zwar als Weltpremiere (!) den Online-Modus. Wem das noch nicht genug war: Anschließend gab es sogar ein nettes Fan-Paket zum Mitnehmen.

STRESS-ARTIKEL DES MONATS:
Die Vorschau zur Leser-Zock-Aktion. Weil wir den Artikel unbedingt noch ins Heft quetschen wollten, verbrachte Christoph die Heimreise im ICE am Laptop. Von wegen „mal kurz ne Runde pennen".

REISENDE DES MONATS:
Tom und Christoph. Die beiden mussten (zum zweiten Mal in einem Vierteljahr) ihren Schreibtisch räumen, um sich fünf Meter weiter ihr neues Domizil einzurichten. Langsam nähern sie sich immer mehr dem begehrten Fensterplatz!

GEHEIMAKTE 2

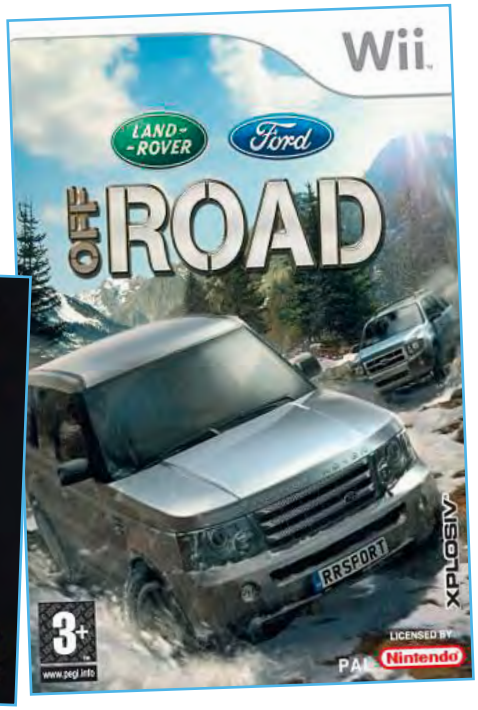
In Kooperation mit Koch Media und Deep Silver verlosen wir fünf Mal *Geheimakte 2: Puritas Cordis* für Nintendo DS. Um am Gewinnspiel teilzunehmen, schickt uns eine Postkarte an Computec Media AG, Redaktion N-ZONE, Kennwort Geheimakte 2, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth oder sendet eine SMS* an die 33339 mit dem Code „chance nzonegeheimakte".

DEEP SILVER

* € 0,50/SMS; alle Netze (inkl. VF-D2-Anteil € 0,12/SMS). Teilnahme nur aus Deutschland möglich.

EMPIRE INTERACTIVE INSOLVENT

Der britische Publisher macht offenbar die Türen dicht.

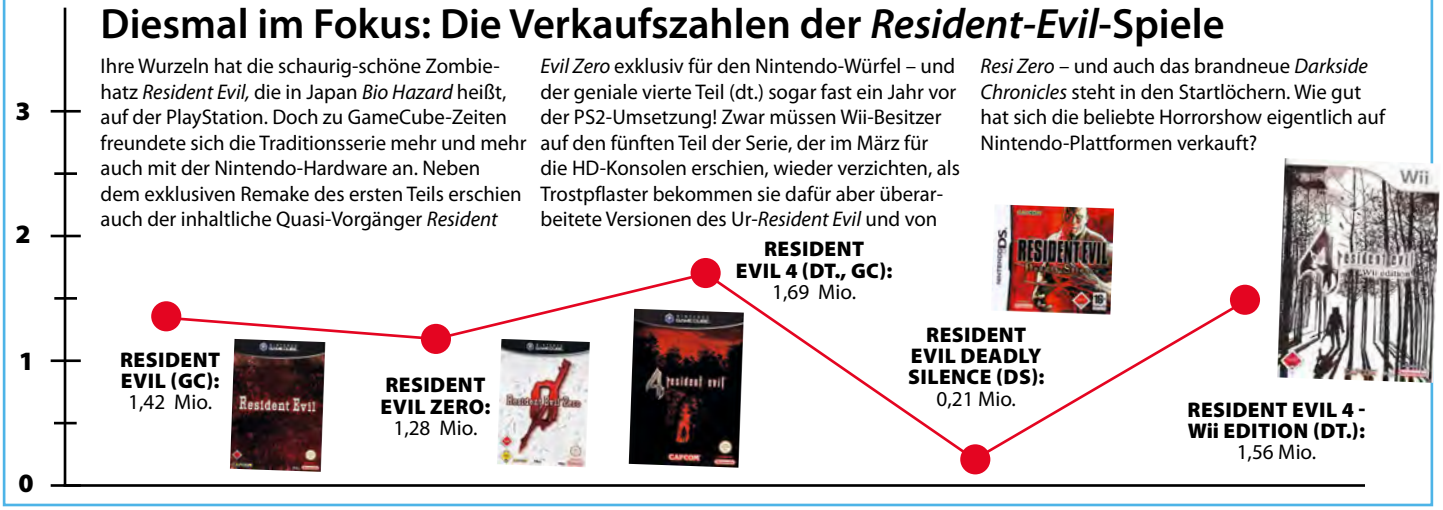


Hierzulande ist Empire Interactive allenfalls bekannt durch *Pipe Mania, Unsolved Crimes, Jackass: The Game* (alle DS) und *Off Road* (Wii). Populärer ist der britische Publisher allerdings durch die PlayStation- und Xbox-Serie *FlatOut*. Der Spielehersteller scheint jetzt das nächste Opfer der Wirtschaftskrise werden. Dies berichtet das Online-Magazin mcvuk.com. Ein Wirtschaftsprüfer der KPMG UK wurde eingesetzt, um möglicherweise in Kürze noch einen Käufer zu finden. Wie mcvuk.com weiter berichtet, wurden in der letzten Woche alle Mitarbeiter des Londoner Büros nach Hause geschickt. Aller Voraussicht nach werden wohl sämtliche Mitarbeiter von Empire Interactive entlassen. Der russische Publisher Noviy Disk bekundete im letzten Monat Interesse an Empire Interactive. Leider konnten sich beide Firmen nicht über einen Verkauf einigen. Empire Interactive veröffentlichte unter anderem *FlatOut* in Großbritannien, ansonsten gehören nicht allzu viele Hits zum Angebot des Herstellers. Die Wirtschaftskrise schlägt auch in Deutschland in der Spielebranche zu, denn bereits vor einigen Tagen meldete *Sacred*- und *Anstoß*-Hersteller Ascaron Insolvenz an. **(ck/mk)**

DIE N-ZONE-CHARTSHOW powered by VGchartz.com

Diesmal im Fokus: Die Verkaufszahlen der *Resident-Evil*-Spiele

Ihre Wurzeln hat die schaurig-schöne Zombiehatz *Resident Evil,* die in Japan *Bio Hazard* heißt, auf der PlayStation. Doch zu GameCube-Zeiten freundete sich die Traditionsserie mehr und mehr auch mit der Nintendo-Hardware an. Neben dem exklusiven Remake des ersten Teils erschien auch der inhaltliche Quasi-Vorgänger *Resident Evil Zero* exklusiv für den Nintendo-Würfel – und der geniale vierte Teil (dt.) sogar fast ein Jahr vor der PS2-Umsetzung! Zwar müssen Wii-Besitzer auf den fünften Teil der Serie, der im März für die HD-Konsolen erschien, wieder verzichten, als Trostpflaster bekommen sie dafür aber überarbeitete Versionen des Ur-*Resident Evil* und von *Resi Zero* – und auch das brandneue *Darkside Chronicles* steht in den Startlöchern. Wie gut hat sich die beliebte Horrorshow eigentlich auf Nintendo-Plattformen verkauft?



IN EIGENER SACHE

PRAKTIKANTEN GESUCHT!
Ihr seid volljährig, schreibt gern und gut, widmet euch schon seit Jahren dem Thema Videospiele und habt Lust, mindestens drei Monate – bei entsprechender Eignung gern auch länger – in der N-ZONE-Redaktion zu verbringen? Dann bewerbt euch bei uns mit Lebenslauf und Probeartikeln – per Mail (redaktion@n-zone.de) oder Brief an

Computec Media AG
N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

REDAKTIONS-CHAT:
Das nächste Plauderstündchen mit dem N-ZONE-Team findet am 29. Juni 2009 zwischen 16 und 17 Uhr statt. Meldet euch bei www.n-zone.de an und chattet mit!

WIR SAGEN DANKE:
Diesmal bedanken wir uns bei unserer Super-Smash-Bros.-Meisterin Kirsten Wehr für ihre extrem kreative Einsendung im N-ZONE-Kreativwettbewerb. Sie übersandte uns einen coolen, handgezeichneten Bilderrahmen mit Portraits der allseits bekannten Nintendo-Maskottchen. Als Dankeschön freut sie sich nicht nur über ein brandneues Wii-Spiel, sondern auch über die Erwähnung in dieser Rubrik. Wir bedanken uns für den neuen Wandschmuck in der Redaktion!

BEACH FUN SUMMER CHALLENGE

Lohnt es sich, bei diesem Reiseveranstalter zu buchen?

Bei dieser Minispielsammlung dürft ihr euch in sechs unterschiedlichen Disziplinen am Strand eines tropischen Eilandes vergnügen. Bei Wasserski, Frisbee, Bocca, Drachen lenken, Strandgolf, sowie Tennis wird voller Einsatz verlangt – denn gesteuert wird alles per Handgestern mit der Wii-Fernbedienung. Doch trotz Vielfalt bei den Sportarten bietet *Beach Fun Summer Challenge* kaum Anspruch für echte Zocker – das Spiel richtet sich klar an Einsteiger. Beim Tennis müsst ihr beispielsweise einfach nur im richtigen Moment die Wii-FB bewegen, völlig egal wie schnell und in welche Richtung. Ab und an muss außerdem ein Power-Schlag ausgeführt werden. Wir erwarten somit ein Sportspiel, mit dem ihr vermutlich nicht viel anfangen könnt – wohl aber Mama, Opa, Freundin. Die typische Wii Sports-Klientel eben. **(fh/ck)**

Wii | **GESCHICKLICHKEIT** | **Hersteller:** RTL Games, **Termin:** Sommer 2009

LEGO ROCK BAND

Die Plastikmännchen drehen den Verstärker auf.

Gemutmaßt hatte die Branche die Symbiose schon vorher, aber jetzt ist die Sache offiziell: Traveller's Tales arbeitet an einer Lego-Version der EA-Serie *Rock Band*. Auf eurem Weg zum Rockstar bereist ihr sowohl reale Stadien als auch Fantasieschauplätze aus aller Welt. Darüber hinaus schafft ihr auch eigene Szenerien im typischen Lego-Stil. Ebenfalls ganz nach der Lego-Philosophie „Bauen und Spielen" kreiert ihr eine eigene Rock Band, indem ihr Plastikfigürchen, Manager, Fahrpersonal und sonstige Gefolgschaft nach euren Wünschen zusammensteckt. *Lego Rock Band* unterstützt *Rock Band*-Instrumente und – laut Pressetext – „andere Musikspiel-Cont roller". Auf gut Deutsch: Auch die Klampfen und das Schlagzeug aus *Guitar Hero World Tour* sind am Start. Zu den ersten bestätigten Bands gehören Blur („Song 2"), Europe („The Final Countdown"), Pink („So What"), Good Charlotte („Boys and Girls") und Carl Douglas („Kung Fu Fighting"). **(ck)**

Wii/DS | **GESCHICKLICHKEIT** | **Hersteller:** Warner Bros. Interactive Entertainment, **Termin:** 4. Quartal 2009

VIRTUA TENNIS 2009

Mit mehr Präzision bei der Steuerung zum Tennis-Hit?

Wir konnten erste Ballwechsel mit *Virtua Tennis 2009* ausprobieren! Besonders schön zu hören: Bis auf eine niedrigere Auflösung ist die Wii-Fasung mit den HD-Versionen identisch. Selbst der Online-Modus mit Ranglisten schafft es auf die Wii. Um die Grundfähigkeiten zu erlernen, ließ sich Sega einige witzige Minispiele einfallen. Beispielsweise müsst ihr „Schiffe versenken", die in einer Halle hin- und herdümpeln, indem ihr Bälle aus den Bordkanonen an die richtige Stelle zurückschlagt. Bis auf diese kleinen Einlagen geht es in *Virtua Tennis* weitgehend realistisch zu. Es erwarten euch alle wichtigen Spieler der Welt auf über 40 verschiedenen lizensierten Plätzen, auch eigene Ballakrobaten dürft ihr erstellen. Nostalgiker bekommen sogar die Gelegenheit, Legenden à la Boris Becker freizuspielen und gegen die aktuelle Führungsriege wie Roger Federer oder Tommy Haas antreten zu lassen. Gegenüber den anderen Versionen des Spiels kommt es bei dieser recht ungewöhnlichen Steuerung mehr auf eure Reaktionen an als auf anderen Konsolen, da ihr dort präzise in die Richtung drücken könnt, in die ihr euren Ball spielen wollt. Tatsächlich war die Wii-Steuerung in unserem kurzen Testmatch noch ein wenig gewöhnungsbedürftig, wir sind aber optimistisch, dass dies eine Frage der Übung ist. **(sh)**

Wii | **SPORT** | **Hersteller:** SEGA, **Termin:** 15. Mai 2009

MOST WANTED!

Hier findet ihr kurz und knapp Infos zu den wichtigsten kommenden Spielen.

WII SPORTS RESORT — Wii/DS

Der Nachfolger des meistverbreiteten Wii-Spiels hat sich bereits seit Monaten in unseren Top 5 der Most-Wanted-Charts festgefressen. Doch stellt sich schnell die Frage, worauf die Spieler dabei wirklich scharf sind. Auf das Spiel oder auf die beiliegende Hardware Wii MotionPlus, dank der Bewegungen mit der Wii-FB noch athentischer und präziser übermittelt werden? Wenn ihr noch mehr über die coole neue Hardware wissen wollt, die am 24 Juli hierzulande erscheint, solltet ihr einen Blick auf den Extrakasten unserer *Red Steel 2*-Vorschau auf der Seite 16 werfen! Dort findet ihr eine Menge Infos zu Wii Motion Plus und erste Eindrücke, wie es sich damit spielt!

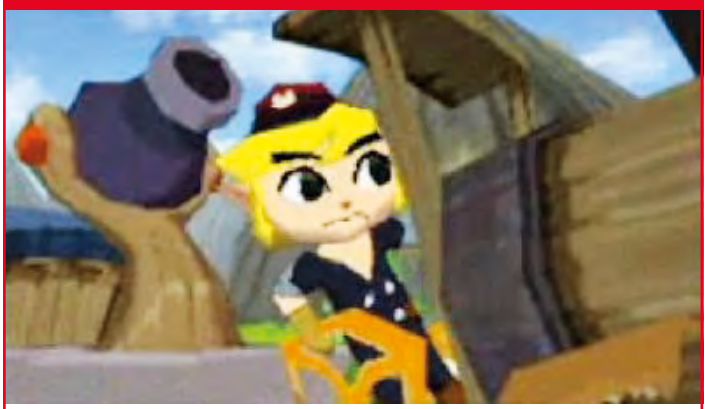
Wii	Wii Sports Resort	24. Juli	Sport

MARIO & SONIC ... — Wii/DS

... *bei den Olympischen Winterspielen.* Trotz steigender Temperaturen sind viele unserer Leser ganz besonders heiß auf die winterlichen Wettkämpfe von *Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen*. Werft doch einen Blick auf www.n-zone.de, wo ihr eine gigantische Bildergalerie findet!

Wii	Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen	Winter 2009	Sport
DS	Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen	Winter 2009	Sport

THE LEGEND OF ZELDA ... — DS

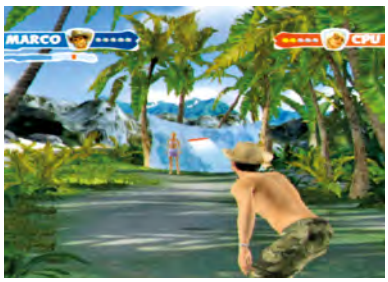


... *Spirit Tracks* tritt die Nachfolge des erfolgreichen DS-Erstlings *Phantom Hourglass* an. Im zweiten Abenteuer sitzt Link an Bord einer Lokomotive, absolviert in den Tempeln die obligatorischen Fackel- und Schalter-Rätsel und sammelt Items wie den bekannten Bumerang.

DS	Zelda: Spirit Tracks	Nicht bekannt	Action-Adventure

IN ALLER KÜRZE

Hier findet ihr Screenshots zu Spielen, die es aus Zeit- oder Platzgründen nicht mehr in die vor euch liegende Ausgabe der N-ZONE geschafft haben. Hinter dem Spieletitel seht ihr unsere Einschätzung bezüglich des jeweiligen Spiels. Wie gewohnt vergeben wir hier maximal fünf Punkte.



BEACH FUN - SUMMER CHALLENGE (Wii)
Einschätzung: ●●●○○

LEGO STRATEGIE (DS)
Einschätzung nicht möglich

MYSIMS RACING (WII)
Einschätzung: ●●●●○

DER VORSCHAUTEIL

Wii

20 F1 2009
32 Konami Line-Up 2009:
Silent Hill: Shattered Memories
Yo-Gi-Oh 5D's Wheelie Breakers
14 Red Steel 2
24 Resident Evil: The Darkside Chronicles
30 Spyborgs
34 The Conduit

DS

36 Kirby Super Star Ultra
33 Konami Line-Up 2009:
Ant Nation
Miami Crisis
WireWay

MOST-WANTED-CHARTS

Platz	*	Titel	Monate
1	1	Mario & Sonic bei den Olympischen Wintersp.	2
2	2	Pikmin 3	8
3	4	Wii Sports Resort	8
4	3	The Conduit	8
5	WE	No More Heroes 2	2

Platz	*	Titel	Monate
1	1	Mario & Luigi RPG 3	4
2	2	Pokémon Platin	6
3	Neu	The Legend of Zelda: Spirit Tracks	1
4	3	Kirby Super Star Ultra	6
5	4	Mario & Sonic bei den Olympischen Wintersp.	2

RED STEEL 2

Die Yakuza in einem Spaghetti-Western? *Red Steel 2* macht alles neu – und dabei eine richtig gute Figur!

Ein Hüne mit langen dunklen Haaren, einem schwarzen Bart und mindestens ebenso schwarzer Kleidung tritt vor, gestützt auf einen dunklen Spazierstock mit einem Holzknauf. Große silberne Ringe zieren seine Hände, silberne Strähnen seine Löwenmähne. „Irgendwelche Dinge schlagen macht Spaß", so der düstere Kerl. Zur Demonstration schwingt er seinen Stock durch die Luft wie ein Schwert. Im Hintergrund erscheint nun ein altes Foto, auf dem zwei hagere Jungs im Alter von etwa zehn Jahren zu sehen sind, der eine blond, der andere mit kurzen, schwarzen Haaren. Sie kämpfen in der Luft mit zwei langen Stöcken.

Die Erklärung folgt: „Der mit den dunklen Haaren bin ich, der andere mein Bruder, der war immer blond. So ist es doch: Alles verwandelt sich in Kinderhänden in ein Schwert. Und das hat mächtig Spaß gemacht. Wie ich schon sagte, irgendwelche Dinge schlagen macht Spaß. Dies haben wir uns zu Nutze gemacht. Denn in unserem Spiel werden Sie sich fühlen wie diese Kinder." Nun legt er seinen Stock aus der Hand und schwingt eine Wii-FB durch die Luft, in der sich ein Wii MotionPlus-Aufsatz befindet, mit einem breiten Grinsen im Gesicht. Tosender Applaus für Jason Vandenberghe, den Creative Director von *Red Steel 2*!

Wii EIN SCHWERT

Die Fortsetzung des Action-Hits krempelt eine Menge um und schafft ein völlig neuartiges *Red Steel*-Erlebnis. Vor allem eins war den Entwicklern dabei wichtig: Man soll den Controller in die Hand nehmen und das Gefühl haben, tatsächlich ein Schwert in der Hand zu halten. Als Wii MotionPlus angekündigt wurde, entschloss man sich kurzerhand, den Titel noch einmal komplett neu aufzuziehen und das Tool von Anfang an zum Zünglein an der Waage für die Entwicklung der Fortsetzung zu machen. Denn erst das kleine Zusatzgerät ermöglicht zum ersten Mal eine echte 1:1-Übertragung von Bewegungen auf den Bildschirm. Wir durften uns selbst überzeugen: Mit einer Wii-FB samt Wii MotionPlus prügelten wir auf einen Dummy ein, der unseren Schlägen in einem Demonstrationsraum wehrlos ausgeliefert war. Um ehrlich zu sein: Die Wii war kaum wiederzuerkennen. Horizontale und vertikale Schläge, Hiebe von oben oder unten, Tiefschläge und Drehungen der Hand, alles kein Problem dank des neuen kleinen Wunderkastens! Egal ob ihr gerade auf den Bildschirm zeigt oder nicht, selbst feine Drehungen der Hand erkennt die Wii nun präzise. Wir trauten unseren Augen kaum! Ebenfalls genial: Wii MotionPlus re-

FAKTEN

- Komplett neuer Grafikstil
- Diesmal Schwert und Pistole jederzeit verfügbar
- Fünf große Areale
- Wii MotionPlus benötigt
- 1:1-Umsetzung der Bewegungen
- Kein Multiplayermodus geplant

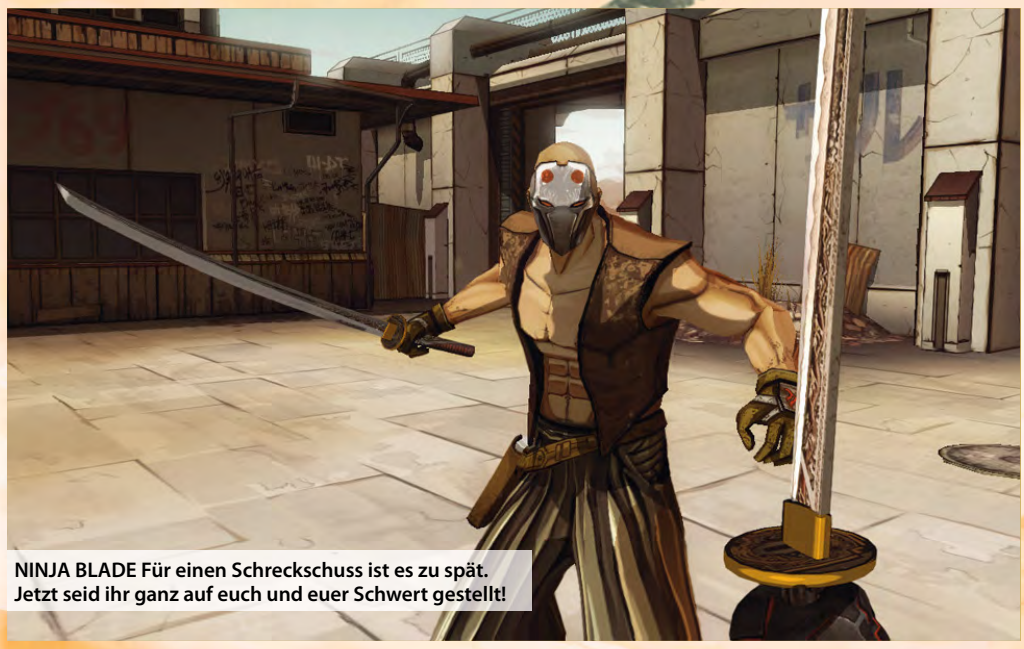
TEXT
Sebastian Heise
LAYOUT
David Mola
BILDER
Ubisoft

FLEISSIGE FRANZOSEN Wir haben das Team von *Red Steel 2* in Paris besucht – rund die Hälfte ist seit dem ersten Teil an Bord.

gistriert Anfangs- und Endpunkt eures Schlages und damit auch die Stärke eures Hiebes. Sinnloses Fuchteln oder Schütteln der Wii-FB führt euch also nicht mehr zum Ziel. Nur wenn ihr die Schläge aus der korrekten Richtung mit genügend Schwung ausführt, landet ihr einen Treffer. Zum Glück lässt sich der Kraftaufwand, der dafür nötig ist, im Menü regulieren. Eine Fülle von Einstellungsmöglichkeiten bringt euch eurem eigenen Katana näher. Selbst schnelle Positionswechsel erkennt Wii MotionPlus auch dann, wenn ihr mit dem Pointer nicht direkt auf den Bildschirm zeigt. Nur wenn ihr den Controller beispielsweise nach oben oder seitlich haltet, könnt ihr die Hiebe der Angreifer parieren. Damit gehören die ewig langen Drehungen und die lahmen Duelle aus dem ersten *Red Steel* definitiv der Vergangenheit an.

SCHNELLER ALS SEIN SCHATTEN?

Wer soviel Arbeit in sein Schwert steckt, der will es natürlich nicht nur alle Jubeljahre benutzen. Daher verwundert es nicht, dass ihr in *Red Steel 2* jederzeit auf euren Katana zurückgreifen könnt. Einfaches Controllerschwingen genügt, um die Waffe einzusetzen. Zum Zielen mit eurer Schusswaffe haltet ihr B gedrückt und feuert mit dem A-Knopf. Aber auch mit gezogener Waffe könnt ihr durch einen Schwung der Wii-FB einen blitzschnellen Schwertschlag ausführen. Daraus entsteht ein völlig neues Spielgefühl, da die Pistole nur zu einem kurzen Fernangriff taugt. In der Regel stürmen die Gegner sofort auf euch zu, sobald der erste Schuss gefallen ist – und zwar mit gezogener Klinge! Ein gelber Punkt auf dem Bildschirm zeigt euch durchgehend die Position eures Pointers an, das erleichtert im Eifer des Gefechts das Zielen mit eurem Revolver. In einzelnen Passagen bekommt ihr eine Shotgun oder ein Gewehr in die Hand, doch die meiste Zeit des Spiels seid ihr ausschließlich mit eurer Standardbewaffnung unterwegs. Dafür dürft ihr euer geliebtes Waffenarsenal aber auch ordentlich aufbessern: Nach einigen Schwertkämpfen steigen eure Fähigkeiten und wer in den Levels fleißig Geld sammelt, kann seinen Schießprügel bald aufpolieren. Dank der Gestensteuerung entfällt ein Inventar-Bildschirm vollständig und auch lästige Unterbrechungen beim Waffenwechsel gehören jetzt der Vergangenheit an.



NINJA BLADE Für einen Schreckschuss ist es zu spät. Jetzt seid ihr ganz auf euch und euer Schwert gestellt!

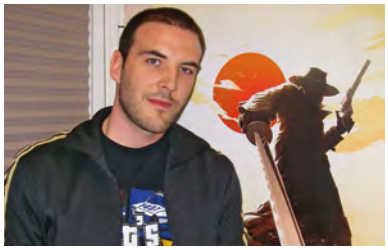
BEI MONDSCHEIN In solchen Momenten erinnert *Red Steel 2* trotz der neuen Grafik an die Atmosphäre des Vorgängers.

TROSTLOS Es geht westwärts: Solche Umgebungen fangen den Flair der amerikanischen Wüste nahezu perfekt ein.

WAS BRINGT Wii MOTION PLUS?

Roman Campos Oriola, Lead Game Designer von *Red Steel 2*, sprach mit uns über Wii MotionPlus – Wie funktioniert das neue Zubehör und was bringt es für kommende Games?

Wii MotionPlus stellt eine deutliche Verbesserung gegenüber der vorherigen Steuerung dar. Es ist keine Revolution wie der Umstieg vom Knöpfedrücken zur Bewegungssteuerung, aber es geht weit über das Bisherige hinaus, wenn es um Bewegungen geht: Mit der Wii-FB war die präzise Übersetzung von Bewegungen nicht möglich. Verschiedene Handhaltungen wurden nicht erkannt und konnten so nicht auf den Avatar auf dem Bildschirm übertragen werden. Ein Beispiel: Hälst du die Wii-FB normal und schwingst sie von links nach rechts, erkennt die Wii diese Bewegung. Neigst du sie aber um 90 Grad und schwingst erneut von links nach rechts, dann wird diese Bewegung nicht mehr als rechts und links erkannt, da die Achsen gedreht wurden. Daher werden unterschiedliche Gesten von eurem Avatar mit der gleichen Bewegung ausgeführt. Genau solche Gesten werden mit Wii MotionPlus aber nun 1:1 umgesetzt. Ein weiteres Problem ist seit Wii Sports bekannt: Eigentlich müsste der Spieler mit der Wii-FB nach oben zeigen, um den Baseballschläger korrekt zu halten. Dann zeigt der Pointer allerdings aus dem Empfangsbereich heraus und die Bewegung kann nicht mehr korrekt umgesetzt werden. An dieser Stelle erhöht Wii MotionPlus die Möglichkeiten deutlich: Wer in *Red Steel 2* beispielsweise sein Schwert in eine Abwehrhaltung bringen möchte, muss die Wii-FB tatsächlich nach oben halten. Der Avatar nimmt diese Haltung nicht mehr automatisch ein. Wii MotionPlus erkennt schnelle Bewegungen auch, wenn ihr nicht direkt auf den Fernsehschirm zeigt. Zusätzlich registriert es auch Anfang und Ende einer Bewegung außerhalb des direkten Bereichs. Kurzes Fuchteln reicht also nicht mehr aus, um einen Schlag auszuführen. Das heißt, Wii MotionPlus kann Bewegungen im Gegensatz zur einfachen Wii-FB genau auseinanderhalten und selbst die Handhaltung genauso auf den Avatar übertragen, wie sie tatsächlich ist. Wir wissen jederzeit genau, was der Spieler gerade macht. Erst dadurch, dass Wii MotionPlus Bewegungen auseinanderhalten kann, die vorher durcheinander gebracht worden wären, ist der Schwertkampf in *Red Steel 2* mit den korrekten Handhaltungen möglich, da der Spieler in hektischen Situationen nur so die volle Kontrolle behält und nicht darauf angewiesen ist, unnatürliche Bewegungen auszuführen, die oft trotzdem nicht funktionieren.



EN GARDE! Die Animationen des sausenden Schwerts sehen in Bewegungen besonders schick aus.

GESETZLOS

Das Genre des Titels ist durch den Mix der verschiedenen Kampfelemente recht schwer einzuordnen. Nah- und Fernkampf wechseln sich ständig ab. Mit ein wenig Übung könnt ihr das Schwert auch zum Blocken einsetzen, wobei mehrere Haltungen der mächtigen Klinge möglich sind. Selbst Kugeln könnt ihr mit einer geschickten Bewegung abwehren! Da ihr immer wieder in den Nahkampf müsst und sich das Kreuzen der Klingen fast wie ein Beat'em'Up aus der Ego-Perspektive anfühlt, spricht Jason Vandenberghe von einem First-Person-Brawler, also einer Art Prügelei aus der ersten Person, einer neuen Unterkategorie des Action-Genres. Also: *Red Steel 2* ist kein bloßer First-Person-Shooter mehr. Diese Umsetzung sei erst mit der verbesserten Präzision von Wii MotionPlus möglich gewesen. Um dieses Ziel zu erreichen, arbeiteten viele kleine Teams an der Perfektion jedes einzelnen Elements: Einige Mannen werkelten an der Steuerung der Pistole, andere nur an den Schwertkämpfen. So konnte man nach und nach alle Elemente einbauen, für die es in *Red Steel 1* keine Möglichkeiten oder schlichtweg keine Zeit mehr gab. Jetzt geht es an die Feinabstimmung und das Zusammenpuzzeln der einzelnen Teile. Überraschung: Ohne Wii MotionPlus würde das Gameplay nicht mehr funktionieren – startet ihr das Spiel ohne den Wunderwürfel, bleibt der Bildschirm schwarz!

DER WILDE, WILDE OSTEN

Wenn schon Frühjahrsputz, dann richtig: Auch der Grafikstil ist komplett neu. Statt der realistischen Grafik des Vorgängers präsentiert sich die Action von *Red Steel 2* in einem hübschen Cel-Shading-Look. Dieser neue Stil verleiht dem Titel eine Comicnote, die sich allerdings nahtlos ins Geschehen einfügt und hervorragend zum Konzept passt. Wie der Vorgänger mischt *Red Steel 2* Elemente des Fernen Ostens mit dem westlichen Amerika. Während der erste Teil allerdings die Metropolen der USA zeigte und den Spieler in eine Stadtlandschaft versetzte, nahmen sich die Entwickler diesmal den Wilden Westen zum Vorbild. *Red Steel* spielt inmitten der amerikanischen Wüste, wie sie in zahlreichen Western-Filmen präsentiert wird, allerdings in der nahen Zukunft. Insgesamt fünf große Areale soll das fertige

Programm bieten, von denen bisher nur eine Stadt in der Wüste gezeigt werden durfte. Sie heißt Caldera und ist eine Art „Tokyo in Reno". „Es soll ein bisschen wie eine typisch amerikanische Kulisse wirken, in die asiatische Elemente gewaltsam hineingeschmettert wurden", so Jason Vandenberghe über die sehr eigene neue Atmosphäre des Titels. In anderen Stages soll das asiatische Flair des ersten Teils aber wieder stärker durchkommen, beispielsweise in fernöstlich inspirierten Tempeln und weiteren heiligen Stätten. Um das Flair Asiens aufzusaugen, schoss Stéphane Bachelet, Artistic Director von *Red Steel 1* und *2*, etwa 6000 Fotos in Japan, aus denen er viele Eindrücke für das Spiel gewinnen konnte: „Sowohl in Amerika als auch in Japan findet man einen Mix aus traditionellen und modernen Elementen. Wir haben modernes und klassisches Design beider Kulturen genommen und mit unserem Wild-West-Szenario verflochten." So dürften auch die typische asiatische Architektur und die gelungene Atmosphäre aus *Red Steel* erneut zur Geltung kommen. Als Inspiration nannten die Entwickler aber auch Spaghetti-Western im Stil von Sergio Leone, ebenso wie Quentin Tarantinos *Kill Bill*-Filme, in denen Schwertkampf ebenfalls mit Elementen fernöstlicher und westlicher Erzählkunst und Gestaltung verbunden ist. Die Comicgrafik wirkte in den gezeigten Spielabschnitten nicht übermäßig bunt, sondern fing im Gegenteil die karge, triste Landschaft der Einöde einer Wüste treffend genau ein.

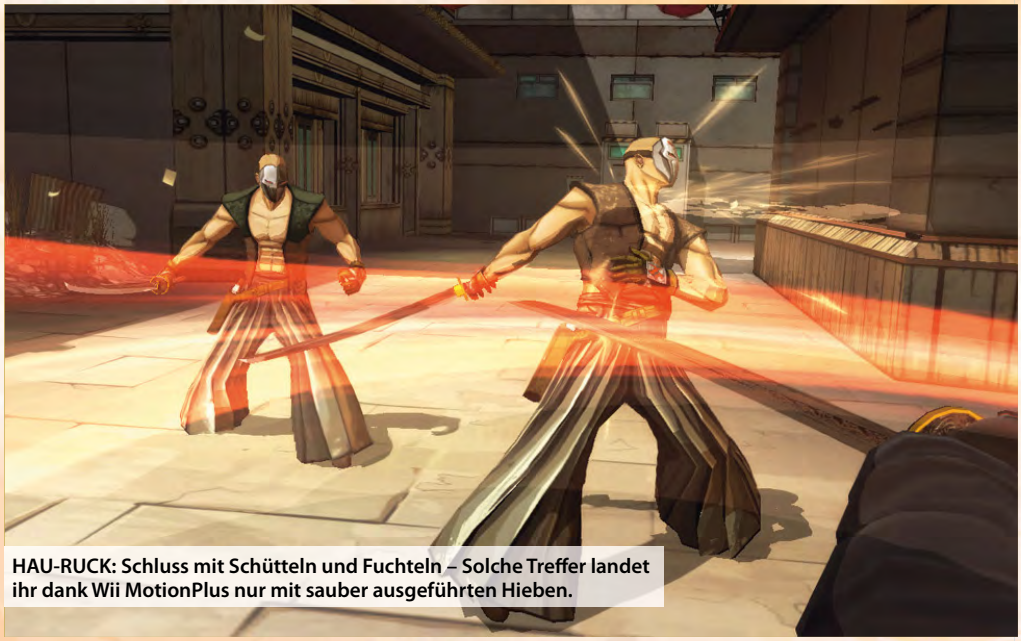
MEIN NAME IST NOBODY

Euer Hauptcharakter in *Red Steel 2* bleibt namenlos. Er ist ein Outlaw, ein Gesetzloser, ein Einzelgänger, jemand, „ohne den die Welt besser dran wäre". Eines Tages ist er jedoch der einzige, der die Vernichtung ebendieser Welt aufhalten kann. Mehr wollte man bisher nicht über die Story verraten. Bekannt ist, dass ein mysteriöser Warlord, der sich in Caldera verschanzt hat, der große Gegenspieler eures Helden werden wird. Die Chance, Charaktere aus dem ersten Teil wiederzutreffen, ist damit gleich Null. Obwohl eure Gegner dem Szenario entsprechend aus Söldnern, Räubern und anderem Gesindel bestehen, geht es in *Red Steel 2* nicht übermäßig brutal zu. Blut fließt wie im Vorgänger keins, ebenso fehlen Leidensdarstellungen.

MIT SCHWERT, CHARME UND PISTOLE

Jederzeit einsatzbereit: Noch ist der Angreifer weit entfernt und wir haben ihn mit unserem Revolver im Visier, doch blitzschnell rückt uns der Ganove mit seinem Schwert auf die Pelle. Eine einzige, deutliche Bewegung der Wii-FB und wir befinden uns im Nahkampf: Bringt ihr den Controller schnell genug in die richtige Position, blockt ihr den gegnerischen Hieb locker ab und der Nahkampf beginnt.

„*Red Steel 2* spielt sich frischer, schneller und besser als sein Vorgänger. Noch nie hat ein Schwertkampf auf einer Konsole so viel Spaß gemacht."



HAU-RUCK: Schluss mit Schütteln und Fuchteln – Solche Treffer landet ihr dank Wii MotionPlus nur mit sauber ausgeführten Hieben.

MASKIERT Sämtliche der über 15 Gegnertypen passen in das jeweilige Szenario und haben einen hohen Wiedererkennungswert.

FREIER FALL Dieser Shot könnte aus einer Storysequenz stammen und etwas über die Erzählweise des Titels verraten.

Eurer Mission stellen sich über 15 verschiedene Gegner-Typen in den Weg, die später mit Panzerungen und kugelsicheren Westen aufwarten und so die Kämpfe deutlich kniffliger gestalten. Auch mindestens fünf besonders coole Obermotze soll es geben. Die Entwickler verrieten uns, dass die Story bei der Entwicklung zunächst hinten anstehen musste. „Am wichtigsten war es uns zu jeder Zeit, dass das Gameplay gut wird und unser wichtigstes Element, der Schwertkampf, hervorragend läuft. Auch das Szenario sollte sich authentisch anfühlen und euer Charakter dazu passen. Daher haben wir alle Handlungsstränge des Vorgängers verworfen. Trotzdem: Es wird eine Story geben und sie wird auch definitiv Sinn ergeben und das Spiel vorantreiben, auch wenn sie nicht im Vordergrund steht“, so Jason Vandenberghe.

DER MIT DER Wii TANZT

Gameplaytechnisch soll das fertige Spiel etwa 30% lineare Abschnitte voller Action-EInlagen bieten. Die anderen 70% bestehen aus großen Levels, in denen ihr frei herumlaufen könnt und Missionen über Funk bekommt. Ihr entscheidet selbst, in welcher Reihenfolge ihr nun vorgehen möchtet. Einige Wege sind zunächst versperrt und können durch ein Manöver mit dem Katana geöffnet werdet, das ihr erst durch reichlich Training oder erledigte Missionen erlernen müsst – was uns ein wenig an *Metroid Prime 3* erinnert hat. Der gezeigte Demo-Level enthielt bereits einige Gegner, insgesamt sollen maximal sechs davon gleichzeitig auf euch losgehen, damit es nicht zu unübersichtlich wird. Auch sonst ist einiges los im Wilden Westen: Im Hintergrund rumoren mächtige Ölpumpen, Strauchknäule hüpfen wie im Film vom Wind getrieben durch die Pampa, Banditen springen hinter Holzkarren hervor. Natürlich lassen sich viele Gegenstände komplett zerstören. Besonders cool: Attackiert euch ein Widerling von der Seite, erscheint ein Symbol am Bildschirmrand. Drückt ihr schnell genug den A-Knopf, pariert euer Charakter mit einer gekonnten Schwertbewegung den Angriff. Auch mächtige Kombos und gezielte Finishing Moves lassen sich mit der Zeit meistern. So seid ihr gut gerüstet, die Wüste zu durchkämmen und euch euren Weg durch Horden von Gesetzlosen zu bahnen. Laut den Entwicklern wird es noch einige wei-

tere Überraschungen geben, die den Fokus verstärkt auf Abenteuer und Erforschung legen, die aber bis jetzt noch nicht verraten werden durften. So sollen die über zehn Spielstunden genügend Abwechslung bieten, um auch auf Dauer zu begeistern. Einen Multiplayermodus wird es übrigens nicht geben, da das Team sich voll auf die Qualität der Einzelspielererfahrung konzentrieren wollte.

UNSER FAZIT

Rund die Hälfte des Teams von *Red Steel 2* hat bereits am ersten Teil mitgearbeitet. Bis auf den Kern des Spiels, den Kampf mit Waffen und einem Schwert, ist dennoch nicht mehr viel vom Vorgänger geblieben. *Red Steel 2* spielt sich frischer, schneller und besser als sein in einigen Punkten verbesserungswürdiger Vorgänger. Noch nie hat ein Schwertkampf auf einer Konsole so viel Spaß gemacht, Wii MotionPlus sei Dank. *Red Steel 2* beweist eindrucksvoll, dass das neue Zubehör wirklich funktioniert. Hier geht es nicht um Schleichen und Verstecken, sondern um Haudrauf-Action. Die Wii-FB verwandelt sich in euren Händen in ein waschechtes Schwert, wie eben der Stock im Wald in seligen Kindertagen. Und das hat uns bereits jetzt unglaublich viel Spaß gemacht. Auch der neue Grafikstil passt hervorragend zur Wii und trägt zum Spiel entscheidend bei. So hätte sich Wii-Spielen von Anfang an anfühlen sollen. Wer mag, stellt sich in den höheren Schwierigkeitsgraden endlich mal wieder einer echten Herausforderung: Achtung, *The Conduit*, das Duell um den Shooter des Jahres ist noch lange nicht gegessen!

VORSCHAU **Wii**

RED STEEL 2

GENRE	Action
HERSTELLER	Ubisoft
ENTWICKLER	Ubisoft Paris
TERMIN	Ende 2009

EINSCHÄTZUNG ●●●●◐

FAZIT: Ein ganz heißer Hitkandidat! Macht Wii MotionPlus nahezu unverzichtbar und wird garantiert für den Neid aller HD-Kollegen sorgen!

INTERVIEW MIT JASON VANDENBERGHE

Jason Vanderberghe, der Creative Director von *Red Steel 2* und nach eigener Aussage auch der Overlord. Der Mann mit dem Spazierstock beantwortete uns allerhand Fragen.

Ihr habt den Grafikstil des Spiels komplett geändert. Wieso?
Weil es so cooler ist. Es gibt eigentlich haufenweise Gründe dafür, aber tatsächlich mögen wir es so um einiges lieber. Es passt besser zu unserem Projekt und gibt uns mehr Power und Geschwindigkeit für den Rest des Spiels. Wer viele Details sehen möchte, der kauft sich ein Spiel für die 360. Wenn die Spieler das nicht juckt, warum sollte es uns jucken? Es ist ziemlich hart, Grafik auf der Wii zu machen, die realistisch aussieht. Aber für das Gameplay selbst bringt es nichts. Wir wollen ein Spiel, das auch nach einem Spiel aussieht, schließlich wollen wir eine Spiele-Erfahrung erzeugen!

Worauf seid ihr besonders stolz in *Red Steel 2*?
Die Schwertkämpfe. Dank Wii MotionPlus können wir dem Spieler zum ersten Mal die Möglichkeit geben, ihn wirklich in einen Nahkampf mit einer Waffe zu setzen. Das ist einfach fantastisch und ich glaube, ich wollte genau das schon tun, seit ich geboren bin. Und hier bin ich und mache es! Dank der Kombination aus Schwert- und Pistolenkämpfen im modernen Setting fühlst du dich wie ein knallharter Typ. Wir haben hier die Möglichkeit, ein neues Genre, eine Unterkategorie zum Action-Genre zu verwirklichen. Es gibt kein anderes Spiel, das mit unserem vergleichbar ist, also gehe ich davon aus, dass unseres neu ist. Ich bin stolz auf unser ganzes Team: Der Fokus liegt ganz klar immer auf dem Spaß am Spiel. Hier haben alle einen großartigen Job gemacht und es ist mir eine Ehre, mit diesen Leuten zu arbeiten.

Überzeuge mich: Zehn Stunden und mehr mit Schwertkämpfen und Schusswechseln? Wie wollt ihr den Spieler damit die ganze Zeit bei der Stange halten?
Wir haben verschiedene RPG-Elemente eingebaut, die Fähigkeiten des Spielers werden im Laufe der Zeit wachsen und neue Dinge ermöglichen. Es geht um das Entdecken und Wiederentdecken der Spielwelt, es wird eine Menge Dinge zu finden geben und wir achten darauf, dass sich der Spieler das Spiel langsam erschließen muss. Ich persönlich mag es, eine Aktion auszuführen, nach der mir eine Tür zu einem neuen Teil der Welt geöffnet wird. Ich allein habe das gemacht und was hinter der Tür wartet, ist jetzt meins. Wir achten stark darauf, dass diese Elemente nicht langweilig werden. Darüberhinaus werden über 15 Gegner-Typen und zahlreiche Boss-Kämpfe für dauerhafte Spannung sorgen. Wir haben uns auf unser wichtigstes Element konzentriert: die Kämpfe. Und wenn man erstmal 30 Sekunden Spaß daran hat, dann 60, 90 usw., und es gibt immer Neues zu entdecken und wir bringen das in die richtige Reihenfolge, dann nutzt man sein stärkstes Element und macht es großartig. Ich glaube, die besten Spiele machen es genauso.

Gibt es irgendwelche Filme oder Spiele, die Vorbild für *Red Steel 2* waren?
Da gibt es natürlich eine Menge. Wir sind alle Gamer und ich spiele seit langer, langer Zeit. Daher bin ich von Hunderten von Spielen beeinflusst, die ich im Laufe dieser Zeit gezockt habe. Aber es gibt kein spezielles Spiel, auf das ich zeigen kann und sagen: Das ist so wie unseres. Was die Filme angeht: Auch hier gibt es unzählige Einflüsse. Besonders inspiriert haben uns aber die Western-Filme von Sergio Leone, beispielsweise die Charaktere aus *Eine Hand voll Dollar*. Diese Filme haben *Red Steel* gutgetan. Außerdem werdet ihr ein bisschen von *Kill Bill* in *Red Steel 2* wiederfinden, allerdings ohne die Gewalt. Der Kampf mit dem Katana in einem modernen Setting stammt definitiv aus den beiden Tarantino-Streifen.

Du hast uns verraten, dass *Red Steel* eine Mischung aus einem asiatischen Setting und einem Western sein wird. Was es bis jetzt zu sehen gab, wirkte allerdings noch nicht sehr asiatisch. Wird es andere Gebiete im Spiele geben, die mehr an den ersten Teil erinnern?
Ja, die wird es in der Tat geben. Die Antwort auf deine Frage wird kommen, da bin ich mir sicher. Grundsätzlich kann ich aber schon sagen: In einigen Levels haben wir uns mehr auf den Westen konzentriert, in anderen mehr auf den Fernen Osten, in anderen wiederum mehr auf die heutige Zeit. So haben wir eine Vielzahl an Elementen, auf die wir zurückgreifen können. Das Western-Szenario ist dabei aber das Neue. An der finalen Balance all dieser Elemente arbeiten wir noch. Dein Held kämpft mit einem Katana in der einen und einem Revolver in der anderen Hand, er ist also quasi halb und halb. Daher wird es kein Problem sein, eine gute Balance zwischen alten und neuen Elementen herzustellen.

Gibt es irgendwas, was du unseren deutschen Lesern mitteilen möchtest?
Ja, da gibt es wirklich was. Ich habe mit *Red Steel 2* zum ersten Mal seit Beginn meiner Karriere (Anm. d. Red.: die mit dem *Akte X*-Adventure für PC und Play Station begann) das Gefühl, dass ich ein Spiel mache, das wirklich ein Geschenk für alle Gamer ist. Daher meine Nachricht an euch: Ich hoffe, ihr probiert es aus und ich hoffe, ihr mögt es.

Danke für das Interview. Wir freuen uns darauf, all eure Ideen selbst ausprobieren zu dürfen – und auf die von dir versprochenen Bösewichte im Spiel.
(spricht mit der tiefen Stimme eines Gangsters und lacht): Ja, die habe ich gemacht. Glaub mir, die sind wirklich cool!

FAKTEN

- Von den Machern von Sega Superstars Tennis
- Mit F1-Lizenz der Saison 2009
- 17 Originalstrecken
- Fünf Steuerungsvarianten
- Zweispieler-Modus per Splitscreen

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
David Mola
BILDER
Codemasters

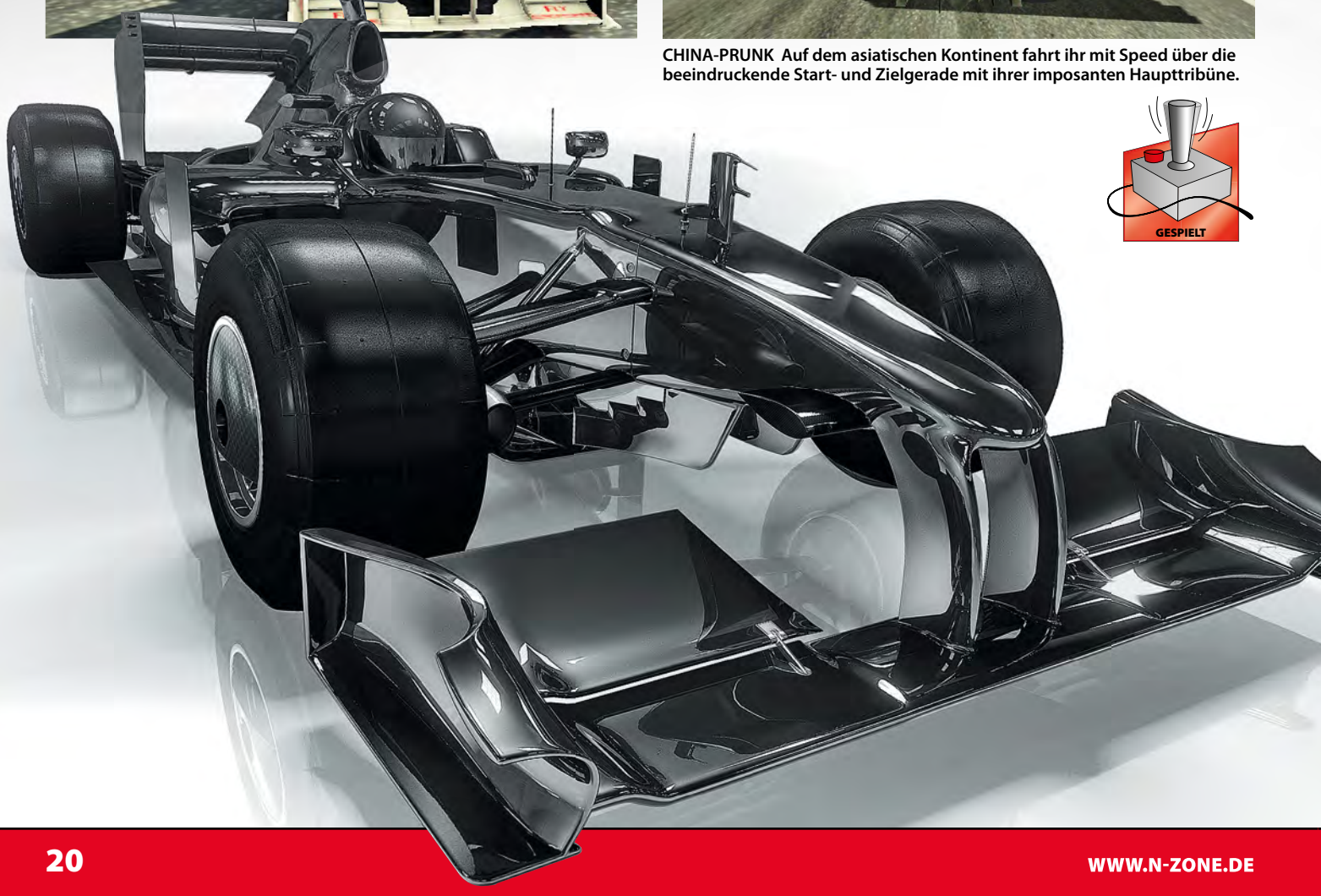
F1 2009

Exklusiver Boxenstopp bei Codemasters in Hamburg: Ist die Formel-1-Lizenz in guten Händen?

Der Fernseh-Sonntagnachmittag gehört seit jeher Kai Ebel, Florian König, Heiko Wasser und Niki Lauda. Das ist ein ungeschriebenes Gesetz. Und auch wenn Formel-1-Fans das manchmal oberflächliche Geplänkel des Moderatoren-Quartetts kritisieren, muss man einfach dranbleiben, wenn nach der Bierwerbung bei RTL die Motoren aufheulen. Der Haken an der ganzen Sache ist aber: Es bleibt beim TV-Sport. Denn das letzte Formel-1-Rennspiel für Nintendo-Heimkonsolen ist sehr lange her: *F1 Career Challenge* von Electronic Arts erschien 2003 und heimste im N-ZONE-Test gerade mal eine Wertung von 77 Prozent ein. Inzwischen haben sich die Racing-Experten von Codemasters (bekannt durch *Colin McRae DiRT*, *Race Driver GRID*) die begehrte Motorsport-Lizenz geschnappt und arbeiten derzeit am Wii-Ableger *Formel 1 2009*. Wir haben das PS-Spektakel bei Codemasters in Hamburg gespielt, mit dem Brand Manager Paul Waters gesprochen und berichten live aus dem geheimen Fahrerlager in St. Pauli.

„FAHR IN DIE BOX!“ Die echten Formel-1-Ingenieure wirken bei der Synchronisierung mit. So gibt’s authentischen Boxenfunk.

CHINA-PRUNK Auf dem asiatischen Kontinent fahrt ihr mit Speed über die beeindruckende Start- und Zielgerade mit ihrer imposanten Haupttribüne.



KURSWECHSEL IM RENNSTALL

Das Überraschende: *Formel 1 2009* will ein völlig anderes Spielgefühl vermitteln, als es bei früheren F1-Simulationen der Fall war. Denn in der Vergangenheit richteten sich Motorsportspiele zumeist an echte Hardcore-Freaks, die sich stundenlang in die Steuerung und die Karosserie-Einstellungen einarbeiten mussten, um überhaupt mal als Zehnter durchs Ziel zu brettern. Paul Waters und sein Team in Sheffield haben diesmal den Anspruch, auch solche Leute anzusprechen, die sonntagnachmittags ein Formel-1-Rennen im Fernsehen verfolgen und die jeweilige Etappe an der Konsole nachspielen möchten – frei nach dem Motto „Controller schnappen, losflitzen, ausschalten". Vor diesem Hintergrund ist aber auch klar, dass die Entwickler anders ans Spieldesign herangehen mussten. Schließlich ist es das Ziel, die spielerischen Vorlieben von Profis und Einsteigern gleichermaßen unter einen Hut zu bringen.

Wir lassen zunächst die Fakten für sich sprechen: *Formel 1 2009* bietet einen Karriere-Modus mit 17 Originalstrecken der aktuellen Saison, außerdem die offiziellen Fahrer und Boliden. Für Realismus sorgt das von der Fédération Internationale de l'Automobile (FIA) übernommene

WAHRZEICHEN Die Entwickler von Sumo Digital haben auf einen gewissen Wiedererkennungswert der Strecken geachtet.

LICHTBLICK AM HORIZONT? Zusätzlich zu dieser Sicht gibt es vier weitere Perspektiven, darunter zwei aus dem Cockpit.

STEUERUNG MAL FÜNF

Wir haben Formel 1 2009 auf der Wii gespielt und mit dem Entwickler gesprochen. Hier beschreiben wir euch alle fünf Kontrollvarianten.

Wii-WHEEL: Entweder haltet ihr die Wii-Fernbedienung quer und steuert den Formel-1-Boliden durch Neigen oder ihr nehmt das Wii-Wheel zur Hand. Gas gebt ihr in diesem Modus auf „2", während ihr auf „1" bremst. Die Spielweise funktioniert gut, nur bei engen Haarnadelkurven lässt sie eine gewisse Präzision vermissen, da der Spieler in diesen Szenen häufig zu hektisch mit dem Lenkrad wedelt.

Wii-FERNBEDIENUNG: Brand Manager Paul Waters kündigte uns gegenüber auch eine Steuerung an, bei der das Steuerkreuz zum Lenken genutzt wird. In der uns von uns gespielten Vorabversion war die Steuerung mit quer gehaltener Wii-Fernbedienung via Digikreuz noch nicht enthalten. Bleibt zu hoffen, dass durch die digitale Abfrage keine hektischen Lenkmanöver auf der Tagesordnung stehen.

NUNCHUK: Diese traditionelle Variante richtet sich am ehesten an richtige Zocker, die auch früher schon ihre Runden mit GameCube- oder Nintendo-64-Controllern gedreht haben. Hier sind keine Fuchtelkommandos notwendig, auch Schütteleinlagen gibt es nicht. In unserem Test hat sich die Steuerung mit Nunchuk als am präzisesten erwiesen. Auch Paul Waters teilt diese Meinung mit uns.

CLASSIC-CONTROLLER: Wer es noch einen Tick klassischer mag, nimmt den Classic-Controller zur Hand und spielt damit (fast) wie zu seligen N64-Zeiten. Die Tastenbelegung war zum Zeitpunkt unseres Interviews noch nicht hundertprozentig klar, aber die Entwickler arbeiten derzeit an der idealen Lösung. Wir meinen allerdings: Die Nunchuk-Steuerung dürfte völlig ausreichen.

LOGITECH-LENKRAD: Nach der Erläuterung all dieser Steuerungstechniken bestätigte uns Paul Waters auch die Unterstützung von Logitech-Lenkrädern. Da *Formel 1 2009* ein realistisches Fahrgefühl vermitteln soll, ist dieser Schritt nur konsequent, um noch mehr Authentizität ins Spiel zu bringen. Jedoch dürften nur die wenigsten Wii-Spieler überhaupt ein solches Lenkrad zu Hause haben …

UND WO IST DIE ACTION?

Seien wir ehrlich: Die hier gezeigten Screenshots sehen nicht wirklich spannend aus. Wo bleiben Überholmanöver, spektakuläre Crashs oder packende Kopf-an-Kopf-Duelle? Wir verraten euch die Hintergründe.

Verwirrung in der Redaktion: Warum geizt Codemasters bei der Herausgabe von Bildmaterial zu *Formel 1 2009* so mit Action? Stattdessen dominieren starre Streckenabbildungen, auf denen immer nur ein einziges Fahrzeug seine Runden dreht. Die simple Erklärung: Da die FIA sämtliche Screenshots in einer langwierigen Prozedur freigeben muss, sind dem Hersteller bei der Bildauswahl die Hände gebunden. Denn die Rennställe sehen es nicht gerne, wenn ihr auf die Pole-Position gepachteter Bolide der Konkurrenz hinterherfährt. Auch mit Unfällen wollen die Motorsport-Konzerne nicht gerne konfrontiert werden. Weil uns *Formel 1 2009* aber inhaltlich überzeugte, beließen wir den Umfang der Vorschau auf starken vier Seiten und versichern euch: Wartet auf die ersten Spielszenen, dann relativiert sich der Eindruck wieder.

Regelwerk inklusive Flaggensystem, außerdem ist man – genauso wie im echten Rennfahrerleben – ohne Pitstops aufgeschmissen. Ähnlich verhält es sich mit Schäden am Fahrzeug: Wer zum Beispiel seine Bereifung überstrapaziert, einfach so weiterfährt und den Mechanikern nicht rechtzeitig „Hallo" sagt, hat schon bald das Nachsehen. Eine links am Bildschirm angebrachte Schadensanzeige signalisiert aber, wann man einen Boxenstopp einlegen sollte. In der uns vorgeführten Alpha-Version war dieser noch nicht integriert. Die Entwickler haben sich übrigens bewusst gegen Minispiele entschieden, um zum Beispiel einen Reifen zu wechseln oder Benzin aufzutanken. Gut so, finden wir, denn wildes Gefuchtel mit der Wii-FB hätte in dieser Situation doch arg an der Atmosphäre genagt.

SPIEL, WIE'S DIR GEFÄLLT!

Wem das Regelwerk der FIA zu kompliziert ist, der aktiviert einfach eine Vielzahl an Fahrhilfen: Ob Traktionskontrolle, Stabilitätssysteme, ABS, semiautomatisches Bremsen, Automatik- oder manuelles Getriebe – fast jeder Parameter lässt sich nach Belieben justieren. Für den unkomplizierten Einstieg empfiehlt sich auch die Einblendung einer Ideallinie. All diese nützlichen Hilfen kommen für echte Profis natürlich nicht infrage. Denn Rennspiel-Experten vertrauen beim Gasgeben, Bremsen und Kurvenanschneiden einzig auf ihre Intuition und spielen *Formel 1 2009* komplett ohne „Stützräder". In unserem Praxistest hat sich gezeigt, dass man nach ein paar Runden das Einlenken und Überholen raushat, ohne dass es an Tiefgang mangelt. Apropos: Wer nicht weiß, wie er sein fahrerisches Talent einordnen soll, überlässt diese undankbare Aufgabe einfach dem Spiel selbst. Auf einer Skala legt ihr mittels Schieberegler zunächst eure grobe Spielerfahrung fest. Sobald das Spiel dann „bemerkt", dass ihr die ersten Erfolge feiert und häufig als Erster die Zielflagge passiert, schlägt es euch vor, die nächste Schwierigkeitsstufe in Angriff zu nehmen. So soll stets Herausforderung gegeben sein. Eine gute Entscheidung der Entwickler, um die Spielbalance zu wahren!

GRAFIK AUF GUTEM KURS

Viele Hersteller setzen inzwischen auf die gängige Praxis, Wii-Spiele parallel auch für die PSP zu programmieren. Aktuelle Beispiele: Sowohl *Silent Hill: Shattered Memories* als auch *Indiana Jones und der Stab der Könige* entstehen gleichzeitig für Sonys Minikonsole und die Wii. So ist es auch bei *Formel 1 2009*. Beim Probe-Zock versicherte uns Brand Manager Paul Waters ausdrücklich, dass es sich noch um eine frühe Alpha-Version handele, die im Augenblick „poliert" werde. Daran, dass die Entwickler auf

STÜTZRÄDER Zahlreiche Rennhilfen (darunter ein Antiblockiersystem) sorgen für besseren Halt auf den Pisten.

SCHNELLER, BESSER, WEITER! Bei den Challenges gilt es etwa, eine höhere Geschwindigkeit als die Rivalen zu erzielen.

VALENCIA Die Hafenrundfahrt durch die spanische Küstenstadt ist erst seit 2008 im Rennkalender zu finden. Das soll so bleiben!

MONACO-GRAND-PRIX Stetiges Bremsen wird belohnt: Wer in den engen Gassen von Monaco nicht konsequent vom Gas geht, verliert.

einem guten Weg sind, die Formel-1-Atmosphäre nicht nur im Bereich Gameplay, sondern auch optisch gut rüberzubringen, haben wir keinen Zweifel. Das Nachtrennen in Singapur (übrigens wie im echten Leben das einzige seiner Art) ist dafür der perfekte Beweis. Wer noch den schwarzen Nebel vor Augen hat, den uns Capcom in *MotoGP* auf der Wii vorsetzte, erkennt bei *Formel 1 2009* klar die technische Überlegenheit. Als wir durch die asiatische Metropole Singapur heizen, passieren wir zum Beispiel das markante, gigantische Riesenrad und genießen die gut eingesetzten Lichteffekte. Dass trotzdem noch ein gutes Stück Arbeit vor den Entwicklern liegt, zeigen die teils (noch) kargen Zuschauertribünen und die sterilen Streckenbebauungen. Aber die uns vorgeführte Version macht definitiv Lust auf mehr. Auch der Zweispieler-Modus mit horizontal geteiltem Bildschirm läuft flüssig und macht Laune – lediglich einen vertikal geteilten Bildschirm hätten wir uns aus Übersichtsgründen noch gewünscht.

„Die Jungs aus der Formel-1-Garage sind stolz darauf, dass ihre Stimme in einem Videospiel zu hören ist."

DIE ULTIMATIVE HERAUSFORDERUNG?

Abseits des Karrieremodus stehen übrigens 340 Challenges auf der Rennfahrer-Agenda. Jeder der 17 Fahrer bringt 20 Aufgaben mit, in denen ihr zum Beispiel in einer vorgegebenen Zeit auf den ersten Rang aufschließen müsst. In einem anderen Spiel kommt es nur aufs Tempo an – hier gilt das alte Sprichwort: Wer zu oft bremst, verliert. Unterstützt wird der Nervenkitzel durch Original-Kommentare aus dem Fahrerlager. Anders als bei vielen anderen Formel-1-Simulationen der Vergangenheit bekommt ihr hier also keine Plappermäuler aus dem Fernsehen vorgesetzt, die nach jeder Kurve eine Binsenweisheit vom Stapel lassen. Stattdessen kommentieren die Ingenieure aus dem richtigen Formel-1-Lager höchstpersönlich. Dazu stehen die Entwickler von Sumo Digital in direktem Kontakt zu den Autobauern, die ihre Angestellten gerne für die Vertonung zur Verfügung stellen. Denn die Jungs aus der Garage sind mächtig stolz darauf, dass ihre Stimme in einem offiziellen Videospiel zu hören ist – anders als bei vielen früheren Kommentatoren, denen man die Lustlosigkeit deutlich anhörte.

In einer Hinsicht übertrifft *Formel 1 2009* sogar *Mario Kart Wii*: Es lässt sich auf fünferlei Arten spielen (*Mario Kart* bot nur vier Steuerungsalternativen). Ob Wii-Wheel, quer gehaltene Wii-FB mit Digikreuz, Nunchuk, Classic-Controller oder Logitech-Lenkrad – wir begrüßen die Vielfalt beim Zocken und kommentieren alle Varianten im separaten Extrakasten. Dabei hätten wir eigentlich eher Lust gehabt, den Modegeschmack von Kai Ebel zu kommentieren. Aber uns fragt ja niemand …

Aber kommen wir zum Zieleinlauf: *Formel 1 2009* hat das Zeug zum richtigen Spaß-Renner, ganz ohne ellenlange Eingewöhnungszeit – ebenso wie *Mario Kart Wii* …

N-ZONE FRAGT NACH

Wir haben Paul Waters, Brand Manager bei Codemasters, getroffen und mit ihm über F1 2009 gesprochen. Einige seiner wichtigsten Design-Entscheidungen fassen wir hier zusammen:

Paul Waters über Wii MotionPlus: Codemasters hatte bereits die Gelegenheit, Wii MotionPlus unter die Lupe zu nehmen, entschied sich aber gegen den Einsatz des Steckzubehörs. Der Grund: Der Zeit- und Programmieraufwand würde bei einem Rennspiel wie *Formel 1 2009* in keinem Verhältnis zum zu erwartenden Nutzen stehen. Man will Wii MotionPlus aber weiter beobachten und in Zukunft sicherlich auch ein passendes Spiel dafür anbieten.

Paul Waters über Minispiele: Bei der Konzeption von *Formel 1 2009* hat sich das Team Gedanken über potenzielle Minispiele gemacht. Weil viele Spieler nichts mit wilden Fuchteleien anfangen können, wurde die Idee aber rasch verworfen. Stattdessen ist der Challenge-Modus integriert, wo man auf allen 17 Rennstrecken insgesamt 340 Aufgaben absolviert. Das sei ein guter Ausgleich. N-ZONE meint: absolut!

Paul Waters über die Ausrichtung des Spiels: Formel 1 ist normalerweise eine Sportart für jedermann. Die sonntäglichen TV-Rennen werden von Millionen von Menschen gesehen – aber nur der harte Kern der F1-Fans hat sich in der Vergangenheit ein Videospiel um den harten Motorsport gekauft. Der Grund: Die Spiele galten als äußerst zielgruppenbeschränkt, als zu komplex, zu einsteigerfeindlich, zu schwierig. Mit dem Gedanken des „Spiels für alle" will Codemasters auch Leute erreichen, die sich sonntags hin und wieder ein Rennen bei RTL ansehen – und dann für eine flotte Viertelstunde ins Wii-Cockpit steigen möchten.

VORSCHAU Wii

F1 2009

GENRE	Rennspiel
HERSTELLER	Codemasters
ENTWICKLER	Sumo Digital
TERMIN	Oktober 2009

EINSCHÄTZUNG ●●●●○

FAZIT: Fünf Steuervarianten versprechen Spaß für alle Spieler. Codemasters wird seinen Rennspiel-Ruhm definitiv nicht verspielen.

ALLE DABEI Sämtliche 17 Rennstrecken der aktuellen Saison 2009 sind im Spiel anwählbar und wurden gut modelliert.

RESIDENT EVIL: THE DARKSIDE CHRONICLES

Zum zweiten Mal präsentiert uns Capcom einen Rail-Shooter der beliebten Reihe auf der Wii!

FAKTEN

- Rail-Shooter-Action auf vorgegebenen Pfaden
- Leon Kennedy und Claire Redfield spielen die Hauptrolle
- Koop-Modus: Zu zweit zwischen Zombies
- Nutzt die Wi-FB zum Ausweichen und Attacken von der Seite
- Modifizierbare und upgradefähige Waffen
- Dynamischer Schwierigkeitsgrad passt sich eurem Spielverhalten an

TEXT
Florian Hamburger
LAYOUT
David Mola
BILDER
Capcom

Capcom will in nächster Zeit gleich drei neue *Resident Evil*-Spiele auf den Markt bringen. „Neu" ist hier jedoch relativ zu verstehen, handelt es sich bei zweien davon um Remakes von *Resident Evil Zero* und dem Erstling von 1996, der schon auf dem GameCube als Neuauflage hervorragend funktionierte. Das dritte Spiel im Bunde ist gleichzeitig auch das Erste, das veröffentlicht werden soll: *The Darkside Chronicles*. Hierbei handelt es sich um einen sogenannten Rail-Shooter. Das heißt, ihr bewegt euch auf vorgegebenen Pfaden durch die unheimlich gestalteten Umgebungen und kümmert euch nur um das Ausschalten virenverseuchter Zombies. So wie es sich in alter *Resident Evil*-Tradition eben gehört! Allerdings soll man es im Spiel nicht nur mit unfreundlichen Untoten zu tun haben, sondern auch die tiefsten Ängste der Charaktere selbst bekämpfen. Was das genau heißt, wollten die Entwickler noch nicht verraten. Wir hoffen auf ein paar abwechslungsreiche, neue Szenarien für das *Resident Evil*-Franchise.

BEKANNTES SZENARIO?

Noch sieht es nämlich nicht danach aus, als würde etwas völlig Neues auf uns zukommen. Die veröffentlichten Videos lassen darauf schließen, dass die Geschichte aus einem der Vorgänger nacherzählt wird: Als Hauptcharakter definitv bestätigt ist Leon S. Kennedy, der vor allem im viel gelobten vierten Teil seinen großen Auftritt hatte und sich zum Liebling der Fans entwickelte. Mit dabei ist auch Claire Redfield, die in letzter Zeit ewas in Vergessenheit geriet, aber als Schwester von *Resident*

UNORDNUNGSHÜTER Die Zombiezei, dein Freund und Helfer.

3RD PERSON? Leider nur Leon aus der Sicht von Claire.

„Spannend sollte es auf jeden Fall werden, dafür könnten auch die verschiedenen Bosskämpfe sorgen."

Evil 5-Protagonist Chris Redfield auch dem einen oder anderen ein Begriff sein dürfte. Beide schlagen sich durch Racoon City im Jahre 1998 und das örtliche Polizeihauptquartier. Das sollte Serienkenner aufhorchen lassen. Eine große Rolle soll der Koop-Part spielen. Gemeinsam ballert es sich eben leichter durch die Gegnerhorden. Wir hoffen, dass dadurch auch einige taktische Elemente ins Spiel kommen werden: Einer könnte die Monster bekämpfen, während der andere Heilkräuter benutzt, um der Gesundheitsleiste wieder auf die Sprünge zu helfen. Das normale Schießen erledigt ihr mit der Wii-FB, die ihr sozusagen als Pointer benutzt, um die Widersacher an ihren empfindlichen Stellen zu treffen. Euch frei bewegen und eigene Wege gehen dürft ihr genretypisch natürlich nicht, es soll aber eine neue Technik geben, mit der ihr Gegnern ausweichen und diese von der Seite attackieren könnt. Hier soll die Wii-Fernbedienung zum Einsatz kommen. Außerdem zeugen die bereits bekannten Szenen von gekonnter Dramaturgie. So kracht ein riesiger Gegner durch die Decke, vor dem ihr rückwärts flüchtet, während dieser alles aus dem Weg räumt, was sich ihm entgegenstellt – sogar andere Zombies! Spannend sollte es auf jeden Fall werden, wofür auch die verschiedenen Bosskämpfe sorgen. Das könnte dem Spiel die nötige Abwechslung bringen, die bei Arcade-Shootern sonst nur schwer zu realisieren ist.

STARKE OPTIK

Um erst gar keine Eintönigkeit aufkommen zu lassen, bieten euch die

ARM DRAN Wissenschaftlicher Fehlversuch oder einseitiges Krafttraining?

NICHT LECKER Die Licker gehören zu den schnellen und agilen Gegnern.

HOFFNUNG Das sieht doch stark nach einer spielbaren Ada Wong aus.

„Ihr habt die Möglichkeit, eure Waffen und Ausrüstung zu modifizieren!“

GELUNGENE DRAMATURGIE Diese Szene sorgt für Angstschweiß. Zuerst stürzt der hünenhafte Herr durch die Decke, ...

... bevor er sich seinen Weg durch Monsterkollegen zu uns wütet.

Am Schluss stolpern wir nach hinten; jetzt gilt es flinke Finker zu beweisen.

Entwickler die Möglichkeit, eure Waffen zu modifizieren und zu verbessern. So könnt ihr jeden der Charaktere für einen Kampfstil optimieren. Apropos Charaktere: Zu Leon und Claire sollen noch einige andere Bekannte hinzukommen. Die mysteriöse und hübsche Ada Wong haben wir schon in einer Zwischensequenz gesichtet. Bleibt die Frage offen, ob sie auch spielbar sein wird. Wenn nicht, können uns wenigstens die Cutscenes entschädigen, denn die sehen verdammt gut aus und zeigen, dass die Wii in der Lage ist, konkurrenzfähige Grafik auf die Mattscheibe zu zaubern. Die menschlichen Figuren bewegen sich mit geschmeidigen Animationen durch detailreiche und damit lebensechte Szenarien. Die Spieloptik steht dem in nichts nach: Ekelige Zombies in verfallenen Häusern – teilweise in blutverschmierten Polizeiuniformen – lassen die gewünschte Gänsehaut-Stimmung aufkommen. Auch die verwackelte Kameraführung, die fast an einen Kriegsfilm erinnert, trägt viel zur beklemmenden Atmosphäre bei. An dieser Stelle sei nochmals erwähnt, dass es sich um explizite, an erwachsene Spieler gerichtete Action handelt.

GRÄULICHE GENREWAHL?

Bei der Wahl des Genres mussten wir die Stirn runzeln: Wo bleibt ein „richtiges“ *Resident Evil* exklusiv für die Wii? Von der Umsetzung des vierten Teils wissen wir, dass diese Idee sehr gut funktionieren würde. Rail-Shooter sind heutzutage vom Gameplay her einfach zu veraltet, da sie in völligem Gegensatz zur spielerischen Freiheit stehen, die sich in den letzten Jahren entwickelt hat. So eignet sich die neuste Zombie-Hatz auf der Wii wohl nur für ein schnelles Spielchen zwischendurch. Sorgen machen wir uns auch wegen der Langzeitmotivation. Die Dramaturgie und die Spannungsmomente können noch so ausgefeilt sein, der Schockeffekt ist dahin, wenn man beim nächsten Spielen genau weiß, wann er auftaucht. Das war mit einer der Gründe, warum sich die Serie letztlich zu *Resident Evil 4 (dt.)* weiterentwickelt hat. Immerhin versuchen die Macher genreunübliche Elemente einzubauen, zum Beispiel einen dynamischen Schwierigkeitsgrad, der sich eurem Können anpasst und so Frustmomente vermeiden soll. Langeweile aufgrund zu einfacher Passagen gehört damit ebenfalls der Vergangenheit an. Wir sind gespannt, was aus *The Darkside Chronicles* wird. Wenn alles klappt, gruselt ihr euch – vorzugsweise gemeinsam mit einen menschlichen Mitspieler – noch diesen Winter.

VORSCHAU **Wii**

RESIDENT EVIL:
THE DARKSIDE CHRONICLES

GENRE	Action
HERSTELLER	Capcom
ENTWICKLER	Cavia Inc.
TERMIN	Winter 2009

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

FAZIT: Grafisch extrem vielversprechende, erwachsene Action. Hoffentlich bleibt's spielerisch nicht zu oberflächlich.

BÄM! 2009 – DER GAMES AWARD

Der Preis ist heiß!

Unsere Chefs wissen, dass es nichts Schöneres gibt als uneingeschränkte Macht. Beim BÄM! gebührt die einzig und allein euch! Zum zweiten Mal veranstaltet der N-ZONE-Mutterverlag Computec Media AG in diesem Jahr die große BÄM!-Preisverleihung. Der Titel kürt herausragende PC- und Konsolenspiele des Jahres. Das Besondere dabei: Nur ihr, die Spieler, entscheidet, wer ganz oben auf dem Treppchen steht. Seit dem 1. Mai könnt ihr auf www.bamaward.de für eure Favoriten abstimmen. Was ihr davon habt? Die Chance auf wertvolle Preise! Unter anderem verlosen wir in diesem Jahr einen riesigen LCD-Fernseher. Wer sich passend dazu ein Komponentenkabel besorgt, erlebt seine Wii-Spiele künftig in fetter 480p-Auflösung und im 16:9-Breitbild. Und mit ein wenig Glück sahnt ihr sogar einen der vielen Sofortgewinne ab. Die Nominierten in den neun verschiedenen Kategorien stellen wir euch auf der nächsten Doppelseite vor. Hinzu kommt ein Innovations-Award, der von den Computec-Redaktionen vergeben wird. Am 21. August steigt dann im Rahmen der Spielemesse Gamescom in Köln die große Preisverleihung, zu der wieder jede Menge Stars der Branche eingeladen sind.

SO WARS IM LETZTEN JAHR

Im vergangenen Jahr fand im Theater am Kölner Tanzbrunnen die erste BÄM!-Preisverleihung statt. Als Laudatoren traten unter anderem Smudo von den Fantastischen Vier und Moderator Nilz Bokelberg auf. Durch den Abend führte MTV-Urgestein Steve Blame. Damit auch der richtige Schwung in die ganze Sache kam, sorgten Monrose und Kool Savas für die musikalische Untermalung. Großer Gewinner des Abends war Nintendo, denn das Mario-Unternehmen nahm gleich zwei BÄM!-Trophäen nach Hause: Mario Kart Wii setzte sich in der Kategorie: „Party" gegen die übrigen Nominierten durch und das Wii Balance Board wurde als größte Innovation 2008 ausgezeichnet. Weitere Gewinner: Grand Theft Auto IV (Kategorien „Atmosphäre" und „Klang"), Call of Duty 4: Modern Warfare (dt.) (Kategorien „Adrenalin" und „Teamgeist"), Portal („Intelligenz"), Altair aus Assassin's Creed („Kopf") und World of Warcraft („Weltenbummler").

Christian Schlütter, Christoph Kraus

Info: www.bamaward.de

Das meinen die Redakteure

THOMAS EDER

Meine Leidenschaft für die Street Fighter-Serie habe ich dem Super Nintendo zu verdanken. Seitdem prägen Ryu, Ken und Chun Li meine Freizeitgestaltung. Wenn Street Fighter 4 den BÄM! nicht nach Hause nimmt, fresse ich einen Besen. Aber Professor Layton sorgt für einen starken Kontrast, denn immer nur prügeln muss auch nicht sein.

Total BÄM! ist für mich … Zeit für mein Lieblingshobby zu haben – denn das ist es wert!

CHRISTOPH KRAUS

Vergesst all die Kreuzworträtsel, Suchbilder und Quizshows! Professor Layton hat den BÄM! schon allein deshalb verdient, weil der smarte Kopf das Genre der Point&Click-Adventures völlig neu interpretiert und die Rätsel des Spiels im Kopf haften bleiben. Oder wie bringt man noch gleich drei Hühner ans andere Flussufer und bewahrt sie vor den Wölfen?

Total BÄM! ist für mich … Leberkäs im Weckla mit Bautz'ner Senf.

Adrenalin

In diese Kategorie fällt alles, was euer Blut zum Kochen bringt. Dieses Jahr beherrschen die Grusel-Schocker das Bild. EAs Sci-Fi-Shooter *Dead Space* hat ebenso gute Chancen wie die Nachfolge-Actionkracher *FEAR 2 (dt.)* und *Resident Evil 5*. Valves Zombie-Metzelei *Left 4 Dead (dt.)* hat schon manch einem die Schweißperlen auf die Stirn getrieben. Genauso wie *Street Fighter 4*.

Intelligenz

Köpfchen ist in dieser Kategorie gefragt. Wer lieber knobelt als ballert, entscheidet sich hier zwischen dem Schwergewicht *Empire: Total War*, dem *Fußball Manager 09*, dem knuddeligen PlayStation-3-Spiel *Little Big Planet* sowie den gehirnschmalzfordernden Geheimtipps *Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf* und *World of Goo*.

Atmosphäre

Erst wenn ein Spiel euch richtig vereinnahmt und alles andere vergessen lässt, passt es in diese Kategorie. Dieses Jahr stehen Multiplattform-Kracher wie *Fallout 3 (dt.)*, *Far Cry 2* und *Mirror's Edge* auf der Nominierten-Liste. Aber auch der Nur-PC-Titel *Das Schwarze Auge: Drakensang* und der PlayStation-3-Shooter *Killzone 2* haben Chancen.

Teamgeist

Immer mehr Spieler setzen auf kooperatives Vorgehen und Online-Modi. Die besten findet ihr in dieser Kategorie. Dazu gehören Shooter wie *Call of Duty: World at War (dt.)* und *Left 4 Dead (dt.)* genauso wie das Strategiespiel *Warhammer 40.000: Dawn of War 2*, der Sport-Titel *FIFA 09* und *Street Fighter 4*, die Rückkehr einer Prügel-Legende.

SEBASTIAN STANGE

Mehr noch als Millionenbudget und Traumwertungen begeistern mich die kleinen, märchenhaften Storys aus der Spielebranche. Da gibt es zum Beispiel ein Zwei-Mann-Team, das im Alleingang ein sympathisches und cleveres Kobelspiel geschaffen hat: World of Goo. Dem Spiel gönne ich den Bäm-Award mehr, als allen anderen. Okay, und Fallout 3!

Total BÄM! ist für mich … Ryus Ultra-Combo in Street Fighter IV

SEBASTIAN HEISE

WHHHAAA! Warum sind die bekloppten Raving Rabbids für den BÄM! eigentlich nicht als coolster Spielecharakter nominiert? Nur weil Riddick eine tiefere Stimme hat? Dann haben sich die irren Amok-Karnickel aus dem Hause Ubisoft meiner Meinung nach wenigstens mal den Party-Award verdient.

Total BÄM! ist für mich … nach etlichen Versuchen endlich eine knifflige Passage in einem guten Spiel zu knacken.

FLORIAN HAMBURGER

Natürlich gibt es Mario schon in 3D und das mit Super Mario 64 und Mario Galaxy in der denkbar besten Art und Weise. Aber für mich ist Mirror's Edge das klassische 2D-Jump & Run-Prinzip in die dritte Dimension portiert. So flott und übersichtlich spielt sich sonst einfach kein Spiel aus der Ego-Perspektive. Dies sollte schon mit einem BÄM!-Award belohtn werden!

Total BÄM! ist für mich … das Leben zu genießen. Denn es ist einfach zu kurz!

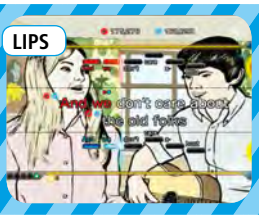
Klang

Sound und Musik machen einen großen Teil des Spielerlebnisses aus. Diese Kategorie ehrt akustische Meisterwerke des vergangenen Jahres. Dazu gehören sicher das gruselige *Dead Space*, das futuristische *Fallout 3* (dt.) und das actionlastige *Killzone 2*. Aber auch *Mirror's Edge* und *Resident Evil 5* dürfen sich Hoffnungen auf den Titel machen.

Kopf

Nintendo-Held Mario hat es vorgemacht: Der Protagonist ist oft entscheidend für den Erfolg eines Spiels. Wer hat in diesem Jahr bei Ihnen am meisten Eindruck geschunden? Riddick aus *The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena*, Edna aus *Edna bricht aus*, Johnny Klebitz aus *GTA 4: The Lost and Damned*, Sackboy aus *Little Big Planet* oder Faith aus *Mirror's Edge*?

Party

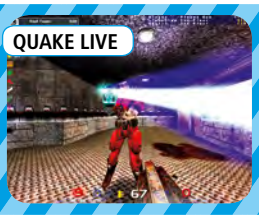


Diese Spiele rocken jede Party. Vom Musikspiel bis zur Minispiel-Sammlung. Hier beherrschen die Konsolen das Feld. Es treten an: die Akustik-Phänomene *Guitar Hero: World Tour*, *Lips*, *Rock Band 2* und *Wii Music* gegen die witzige Partyveranstaltung *Rayman Raving Rabbids: TV Party*. Mit welchem Spiel hat Ihr Freundeskreis den meisten Spaß gehabt?

Weltenbummler

Online-Rollenspiele sind große, fiese, Zeit fressende Monster. Wenn Sie diese Meinung nicht teilen, ist die Kategorie „Weltenbummler" vielleicht das Richtige für euch! Hier streiten sich *Age of Conan*, *Der Herr der Ringe Online*, *World of Warcraft: Wrath of the Lich King*, *Runes of Magic* und *Warhammer Online: Age of Reckoning* um den Titel „Bestes MMO 2009".

Online-Spiele und Browser-Games



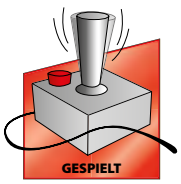
In dieser Rubrik küren wir beziehungsweise ihr dieses Jahr das beste Online- oder Browserspiel. Unter den Nominierten sind Rollenspiel-Ableger wie *Das Schwarze Auge: Verschwörung in Ferdok* und *Legend Online*, waschechte Browser-Entwicklungen wie *Ikariam* und *Travianer* sowie das lang erwartete Actionspiel *Quake Live*.

FEUER UND FLAMME Besonders spektakulär dürften die kinoreif inszenierten Bosskämpfe werden.

FAKTEN

- Spielt einen von drei Superhelden
- Angelehnt an zahlreiche Comic-Serien
- Science-Fiction-Szenario
- 2-Spieler-Coop-Modus
- Über 35 Levels
- Teile des Teams arbeiteten auch an Ratchet & Clank und Resistance: Fall of Men (beide PS3)
- Exklusiv für Wii

TEXT
Sebastian Heise
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
Capcom



SPYBORGS

Ihr steht total auf trashige Samstagmorgen-Superhelden-Shows? Dann ist das hier genau euer Spiel!

Vergesst die Turtles, vergesst Captain Planet und nebenbei all das andere Zeug, das das ganze Wochenende über den Bildschirm flimmert: Manege frei für die Spyborgs! Die Macher des Wii-exklusiven Action-Trips haben sich alle Mühe gegeben, den Stil eines Superhelden-Cartoons einzufangen – und dafür sogar Werbung ins Spiel eingebaut!

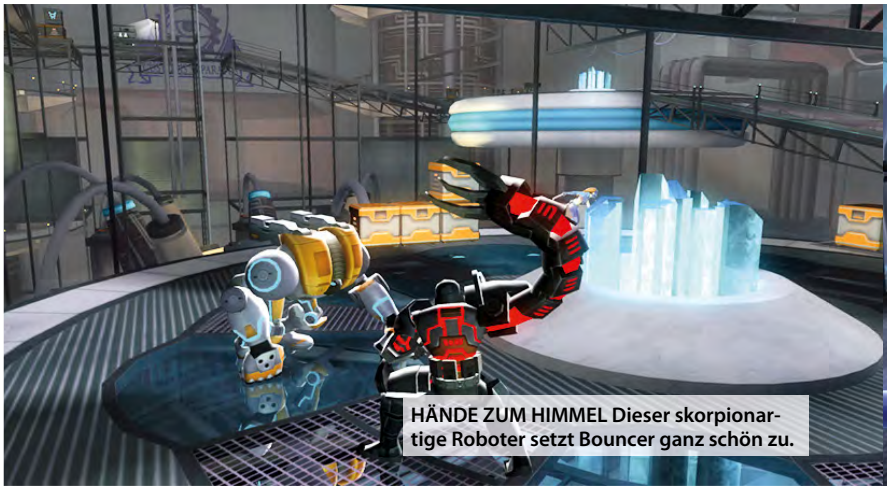
DREI GEWINNT

Die Story dürfte jedem Serienjunkie bekannt vorkommen: Ein fieser Superschurke mit coolem Helm ist dabei, seine Kräfte gewaltig zu überschätzen und hätte nichts dagegen, von seinen Mitmenschen und Mitrobotern als Gott angebetet zu werden. Und da die wenigsten seiner Zeitgenossen das zu akzeptieren scheinen, muss man solchen Zielen schon mal mit einer Armee bösartiger Kreaturen Nachdruck verleihen. Zum Glück gibt es die Spyborgs, ein Team von Superhelden, die die Ziele des Oberschurken vereiteln sollen. Prügelt euch dazu durch über 35 Levels, natürlich gespickt mit haufenweise Feinden und zahlreichen Obermotzen. Die Story verbrät dabei genauso viele Klischees wie die Charaktere – logisch, dass der Unruhestifter ausgerechnet ein ehemaliges Spyborgs-Mitglied ist.

MANN, FRAU UND ROBOTER

Wählt einen der drei Kämpfer aus und schmeißt euch in die Action. In typischer Beat-'em-Up-Manier erledigt ihr eure Gegner je nach gewähltem Helden mit Tritten, Schlägen und mächtigen Kombos. Seid ihr alleine unterwegs, übernimmt der Computer die anderen Mitglieder der Spyborgs und kämpft Seite an Seite mit euch.

Da ihr jederzeit eure Spielfigur wechseln könnt, profitiert ihr von den Fähigkeiten aller drei Superhelden, was ein bisschen an *The Kore Gang*, die Konkurrenz aus deutschen Landen, erinnert. Besonders vielversprechend scheint der Coop-Modus zu werden: Stürzt euch gemeinsam mit einem Freund ins Getümmel und gebt euren Gegnern mit Superkombos, die nur von mehreren Charakteren gemeinsam ausgeführt werden können, den Rest. Auch im Coop-Modus dürft ihr jederzeit die Figur wechseln, sogar



HÄNDE ZUM HIMMEL Dieser skorpionartige Roboter setzt Bouncer ganz schön zu.

AUF DER STRASSE Wir sind gespannt, wie die hübsche Grafik in einer spielbaren Version wirkt.

mitten im Kampf. Das könnte dem Spiel eine interessante taktische Note verleihen. Zudem wird es die Möglichkeiten geben, eure Fähigkeiten zu verbessern. Sammelt dazu einfach die passenden Items ein, die in den Levels versteckt sind oder von besiegten Gegnern fallen gelassen werden. Uns scheint also klassische Nahkampf-Action für zwei Spieler zu erwarten – und davon gibt es auf der Wii bisher ohnehin nicht genug!

KURZE UNTERBRECHUNG

Spyborgs hält den Stil seiner Vorbilder – Actionserien für das Vormittagsprogramm – konsequent durch, angefangen von der Story über das Design bis hin zum Aufbau der Umgebungen. Was aber ist untrennbar verbunden mit der Erinnerung an stundenlange Trcikfilm-Sessions? Na klar: Werbung für grelles und billiges Plastikspielzeug. Um den Charme einer Superheldenserie perfekt einzufangen, integrierten die Jungs von Bionic Games daher kleine Minispiele zur Auflockerung, die an die guten alten Werbespots angelehnt sind. Eine geniale Idee!

GROSSE ERWARTUNGEN

Halten wir also fest: Unkomplizierte Action, je nach Wunsch mit einem niedrigen oder fordernden Schwierigkeitsgrad. Ein erfahrenes Team, welches grafisch das Beste aus der Wii herauszuholen verspricht. Das perfekt eingefangene Flair einer düsteren Cartoon-Serie – natürlich nicht ohne einen gehörigen Schuss Ironie. Zahlreiche Levels mit vielen spektakulären Bosskämpfen. Eine speziell für Wii designte Steuerung, die haufenweise Finessen bieten soll. Das hört sich doch bereits jetzt nach durchzockten Nächten mit zwei Spielern vor dem Fernseher an. Wir können es kaum erwarten, das Spiel wieder in die Hände zu bekommen – und in bester Manier der Helden unserer Jugend die Welt zu retten. Bis in die Unendlichkeit und noch viel weiter … oder so ähnlich. Wo bleiben die Action-Figuren?

VORSCHAU **Wii**

SPYBORGS

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Capcom
ENTWICKLER	Bionic Games
TERMIN	2009

EINSCHÄTZUNG ●●●●○

FAZIT: Spyborgs könnte dank des witzigen Szenarios und des Coop-Modus das coolste 2-Spieler-Beat-'em-Up im Cartoon-Stil werden.

PORTAL Spyborgs benutzt ein Science-Fiction-Szenario, das immer mit einem Augenzwinkern daherkommt.

DREI SUPERHELDEN

In einem eindrucksvollen Trailer werden die drei Mitglieder des Spyborgs-Teams vorgestellt – allesamt natürlich mit kybernetischer Super-Technologie versehen!

CLANDESTINE

Die agile Clandestine zeichnet sich durch ihre Nahkampffähigkeiten aus. Hiebe und Tritte platziert die Cyber-Lady genauso treffsicher wie ihr wirkungsvolles Schwert, mit dem sie selbst riesige Gegner in null Komma nichts erledigt. Genau das Richtige für alle Ninja-Fans!

BOUNCER

Riesen-Robo Bouncer setzt voll auf seine unglaubliche Körperkraft. Das Spyborgs-Mitglied mit den breitesten Schultern geht dabei weit weniger dezent vor als Clandestine. Bouncer dürfte nicht nur Fans gepflegter Action erfreuen!

STINGER

Wie seine Teammitglieder profitiert auch Stinger von allerlei Cyborg-Spielereien, unter anderem einer schicken Techno-Augenklappe und einem mächtigen Cyber-Arm. Wo immer sich Stinger aufhält, werden die Fetzen fliegen. Pyromane Waffenliebhaber aufgehorcht!

KONAMI 2009 DAS LINE-UP

Sport, Survival-Horror, Racing und vieles mehr: Auf diese Konami-Games dürft ihr euch in den kommenden Monaten freuen!

YU-GI-OH! 5 D'S WHEELIE BREAKERS

TEXT
Thomas Eder
LAYOUT
David Mola
BILDER
Konami

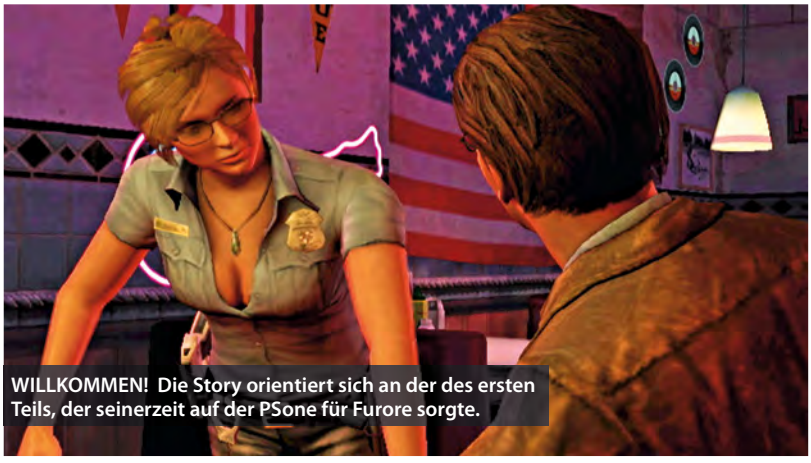
Anfang April hatte N-ZONE die Ehre, der Line-up-Präsentation 2009 des Traditionsherstellers Konami in Frankfurt beiwohnen zu dürfen, die nahezu parallel zur Konami Gamers Night in den USA stattfand. Und wir Nintendo-Fans wurden nicht enttäuscht: Neben einem neuen *Silent Hill* und für die Fangemeinde sehr interessanten *Yu-Gi-Oh!*-Titeln konnten wir noch eine Reihe DS-Spiele und Download-Games für WiiWare sehen und zum Teil sogar spielen.

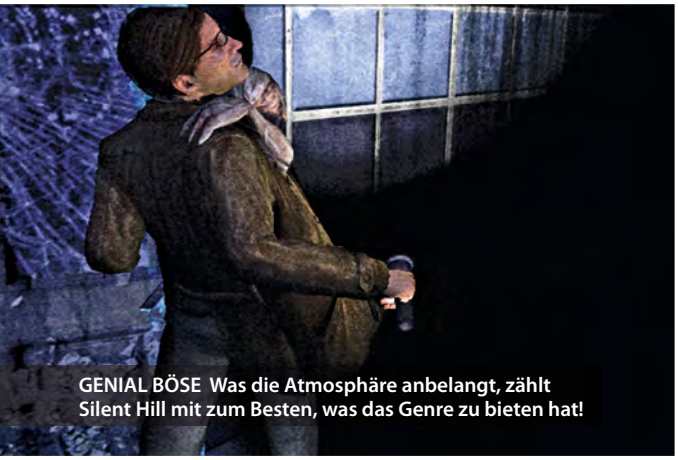
SILENT HILL, YU-GI-OH! UND WIIWARE:

Das absolute Highlight für die Wii ist natürlich *Silent Hill: Shattered Memories*, das voraussichtlich kommenden Herbst außer für die Wii noch für die PS2 und die PSP erscheinen wird. Nachdem der letzte Teil mit dem Untertitel *Homecoming* trotz Grafik-Power der PS3 und Xbox 360 die Fangemeinde nicht wirklich überzeugen konnte, soll mit *Shattered Memories* nun wieder alles besser werden. Was die Story anbelangt, orientiert man sich am grandiosen ersten Teil der Serie, der bereits 1999 für die PSone erschien, und will diesen neu interpretieren. Nachdem in *Homecoming* der Fokus auch mehr auf Action lag, wird *Shattered Memories* wieder so richtig schön böse und gruselig. Von wegen das MG durchladen und Monster in Fetzen ballern – Wehrlosigkeit und die daraus resultierende Flucht sollen das Gameplay prägen. Kämpfen rückt diesmal in den Hintergrund! Auf einige weitere coole Features darf sich der Horror-Fan freuen: Das Spiel analysiert euer Verhalten, reagiert verschieden auf eure Handlungen und bietet so ein individuelles Spielerlebnis. Und noch eine Nachricht, die für Liebhaber der Serie wohl mit das Wichtigste ist: Akira Yamaoka, das Genie hinter den abgefahrenen Klängen und Musikstücken der *Silent Hill*-Reihe wird sich auch diesmal um die akustische Untermalung kümmern!

Auch ohne Ankündigung war wohl klar, dass es 2010 wieder eine neue Fassung des Fußballspektakels *Pro Evolution Soccer* geben wird. Details hierzu gibt's im Moment noch keine, lediglich dass der Abstand zwischen der PS3 und

SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES
ENDLICH! Konamis glorreiche Horror-Serie feiert ihren Einstand auf der Wii.


WILLKOMMEN! Die Story orientiert sich an der des ersten Teils, der seinerzeit auf der PSone für Furore sorgte.


GENIAL BÖSE Was die Atmosphäre anbelangt, zählt Silent Hill mit zum Besten, was das Genre zu bieten hat!

LICHT INS DUNKEL Die Wii-FB würde sich hervorragend dazu eigenen, um mit der Taschenlampe die Umgebung auszuleuchten.

DRIIFT (ARBEITSTITEL)

GRADIUS REBIRTH

Xbox 360-Fassung (letzter Release: Oktober) und der der Wii-Fassung (letzter Februar) näher zusammenrücken soll.

Und zu guter Letzt haben wir noch ein paar Neuigkeiten zu *Yu-Gi-Oh! 5D'S Wheelie Breakers* für die Wii, das im Laufe des Jahres noch erscheinen wird. Wie der Titel schon verrät, richtet sich die Serie neu aus und macht die (jedem Fan bekannten) 5 D's zum Mittelpunkt. In dem Rennspiel seid ihr mit euren Helden auf gepimpten Motorrädern unterwegs und mit Karten-Decks ausgerüstet. Während der Wettkämpfe nutzt ihr diese Karten dann, um Specials anzuwenden oder euren Gegnern das Leben durch Monster-Attacken schwer zu machen. Und wer nicht auf ein neues *Yu-Gi-Oh!*-Spiel warten möchte, kann sich mit dem brandneuen *Yu-Gi-Oh! 5D's Stardust Accelerator WC09* im bewährten *Yu-Gi-Oh!*-Gameplay vergnügen. Einen Test zu dem DS-Spiel findet ihr übrigens in der euch vorliegenden Ausgabe ab Seite 64. Ebenfalls sehr erwähnenswert sind die beiden Download-Titel, die Konami für WiiWare veröffentlichen wird: Der 2D-Shooter *Gradius Rebirth* und das Rennspiel *Driift*, die im Herbst beziehungsweise Juli zum Download bereitstehen werden. *Gradius* bietet unkomplizierte (aber durchaus schwere) Baller-Action in klassischer Optik, während *Driift* ein schlichtes, sehr spaßiges Rennspiel, das man an einer Wii mit bis zu 8 Spielern gleichzeitig zocken kann. Beide Titel durften wir kurz anspielen und hatten durchaus unseren Spaß damit!

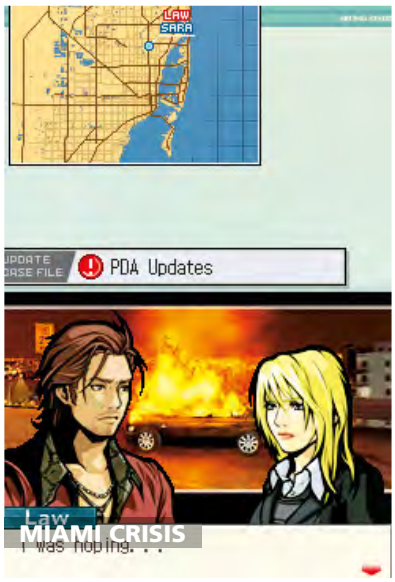
KONAMI FÜR UNTERWEGS:

Auch DS-Spieler werden mit Spielenachschub versorgt, wenn auch nicht unbedingt mit Titeln vom Kaliber eines *Silent Hill* oder *Metal Gear Solid*-Spiels. Doch machen auch das angekündigte Adventure *Miami Crisis*, der Puzzler *WireWay* und die Simulation *Ant Nation* einen guten Eindruck. Allen voran *Miami Crisis*, das vor allem durch seine schicke Optik und die coole Atmosphäre punktet. Darin dürft ihr euch zwischen zwei Hauptcharakteren entscheiden, die sich unterschiedlich spielen. Während eine Person eher fürs Grobe zuständig ist, geht der Partner C.S.I.-like – also mit Pinzette und Lupe – vor. So hat der Spieler die Wahl, wie er seine Kriminalfälle lösen will: mit Action oder Köpfchen! In *WireWay* schießt man seine Spielfigur – den Außerirdischen Wiley Springer – mithilfe von Gummibändern in den Himmel, damit dieser dort Sterne für seine Freundin sammeln kann. Neben dem Spannen der Gummibänder muss der Spieler Wiley noch vor Gefahren während des Fluges schützen, wozu häufig der Touchscreen und der Stylus zum Einsatz kommen. *Ant Nation* ist ein Strategietitel, in dem es darum geht, einen Ameisenstamm zu kommandieren, expandieren zu lassen und natürlich vor zahlreichen Gefahren zu schützen. Auch wenn das Spiel einen grafisch unspektakulären Eindruck macht, versprechen das tiefgehende Gameplay, knapp 100 Missionen, verschiedene Ameisenklassen und nette Features wie die Möglichkeit, die Bildschirme zu tauschen, gute Unterhaltung für Fans des Strategie-Genres.

Auch wenn Konami noch nicht all seine Trümpfe ausspielen möchte, machten die bei der Konami Gamers Night 2009 angekündigten Titel für Nintendo-Konsolen einen sehr guten und abwechslungsreichen Eindruck. Wir werden euch in den nächsten Monaten natürlich noch mehr Infos, Bilder und Spieleindrücke zu den Spielen liefern. Apropos Bilder: Weitere Screenshots findet ihr auf unserer Homepage unter www.n-zone.de!

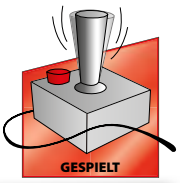
ANT NATION

WIRE WAY



MIAMI CRISIS

THE CONDUIT



Drei wie Pech und Schwefel: Unsere Leser Daniel, Isaak und Stephan haben den Online-Modus der Shooter-Bombe als Erste gezockt!

FAKTEN

- Jeweils 9 Single- und Multiplayer-Levels
- 12 Spieler gleichzeitig online
- WiiSpeak wird unterstützt
- Bild in 480p und 16:9
- Ton in Dolby Pro Logic II

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
David Mola
BILDER
Sega, N-ZONE

WIR WOLLEN ZOCKEN! Die Entwickler, die Leser und Christoph haben viel Spaß bei der Präsentation.

Was für ein Tag für unsere Leser und Community-Mitglieder Daniel „fd-79" Frömel, Stephan „Killer-6370" Moser und Isaak „ghostmag" Bicks: Über www.n-zone.de qualifizierten sie sich für ein exklusives Vorab-Zock-Event. Ende April war es dann endlich soweit: Sie fuhren gemeinsam mit Christoph ins Münchener Sega-Hauptquartier, um dort den Online-Modus von *The Conduit* anzutesten. An jedem Fernseher war sogar schon ein WiiSpeak-Mikrofon montiert und auch das WLAN-Netz funktionierte einwandfrei. Ein Beweis dafür, dass der angepeilte Veröffentlichungstermin 26. Juni klappt. Wir bescheinigen dem Wii-Shooter im jetzigen Stadium übrigens eine ausgezeichnete Qualität – dank vielfältiger Optionen, insbesondere im Multiplayer-Modus. Für die Solokampagne weisen die Entwickler von High Voltage Software eine Spielzeit von acht bis zehn Stunden aus. Zahlen, die wir im „richtigen" Test, der vermutlich in der nächsten N-ZONE erfolgt, erst überprüfen müssen. Doch jetzt heben wir den Vorhang für die Meinungen von Daniel, Isaak und Stephan!

DANIEL „FD-79" FRÖMEL (29)

SPIELERTYP: Im Kern ein Nintendo-Fan, steht besonders auf Shooter und Action-Adventures

DARUM WAR DANIEL BEEINDRUCKT:
„Schon alleine aufgrund des motivierenden Online-Modus und der gut inszenierten Story ist *The Conduit* ein Brett. Anfangs tat ich mich beim Umdrehen meiner Spielfigur Michael Ford schwer, aber dann habe ich herausgefunden, dass man sich auf „Steuerkreuz oben" um die eigene Achse bewegt. Das ist im Eifer des Gefechts eine echte Erleichterung und das gab es bei anderen Wii-Shootern bislang nicht."

DANIELS EINDRÜCKE VOM ONLINE-MODUS:
„Mit großer Freude habe ich wahrgenommen, dass die Entwickler Erfahrungspunkte während des Online-Spielens verteilen. So ist man motiviert, immer wieder neue Matches zu starten. Bei den Karten gefiel mir „Pentagon" richtig gut – dort ergaben sich aufgrund der verwinkelten Level-Architektur viele spannende Nahkampfduelle. Der WiiSpeak-Einsatz ist für mich erfreulich, weil ich das Teil seit *Animal Crossing* besitze, aber eigentlich nur auf das erste „richtige" Spiel wartete, das es unterstützt. Gut ist, dass man immer nur die Sprachkommentare von den sechs Spielern hört, die sich in unmittelbarer Nähe befinden."

DANIELS EINDRÜCKE VON DER SINGLEPLAYER-KAMPAGNE:
„Die größte Innovation des Spiels ist für mich das All-Seeing Eye. Mit diesem raffinierten Gadget im Spiel Räume aufzuspüren oder Bomben zu entschärfen hat einfach was! Die zahlreichen Adventure-Elemente haben mein Herz ebenso höher schlagen lassen. Ich habe zudem mit den Leuten von High Voltage Software gesprochen. Die haben mir versichert, dass im ganzen Spiel viele Easteregs versteckt sind, zum Beispiel Portraits des Teams. Die Spielzeit ist mit etwa acht Stunden angemessen, schließlich gibt es noch eine gute Portion Online-Modus."

WAS SICH DANIEL VON EINEM MÖGLICHEN ZWEITEN TEIL NOCH WÜNSCHT:
„Bei *Call of Duty: World at War* (dt.) konnte man rennen – das geht bei *The Conduit* nicht. Hier kann ich zwar das Tempo meiner Figur einstellen, aber variieren geht nicht. Dieses Manko könnte man im zweiten Teil ändern."

STEPHAN „KILLER-6370“ MOSER (21)

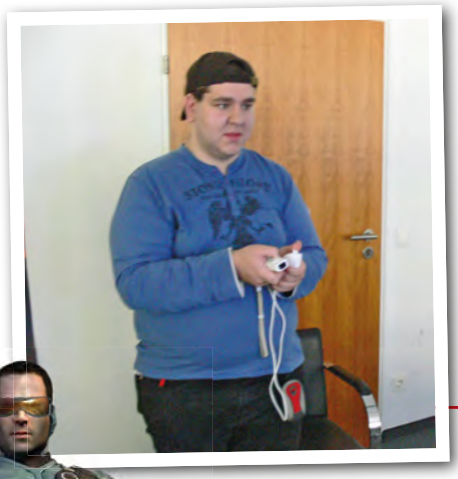
SPIELERTYP: Fast nur Nintendo-Core-Gamer, interessiert sich besonders für Jump & Runs und Shooter

STEPHAN HAT *THE CONDUIT* BEEINDRUCKT, WEIL ...
„Die Grafik ist für Wii-Verhältnisse wirklich einmalig. Außerdem hat mich die Pointer-Steuerung in jeder Hinsicht überzeugt. Und wenn endlich mal wieder ein gutes Spiel für die Wii kommt, macht mich das auch glücklich. Weil der Sound im Hintergrund so gut zur Atmosphäre passt, war ich stets motiviert zum Weiterzocken. WiiSpeak habe ich ausprobiert, aber es ist schade, dass man im Chat nur die Stimmen von registrierten Freunden hört.“

STEPHANS EINDRÜCKE VOM ONLINE-MODUS:
„Der Online-Modus war klasse! Es traten fast keine Ruckler auf, zudem hat mich die Vielfalt der Waffen beeindruckt. Ebenso wie Isaak hatte ich mit der weitläufigen Karte „Straßen“ am meisten Spaß. Dort hat ständig die Erde gebebt, weil man sich als Spieler überall verstecken konnte, zum Beispiel hinter Autowracks oder Kisten. Sehr gelungen finde ich auch die Idee, dass man als Spieler bestimmen kann, wie man die Fenster anordnen möchte (z.B. für Zeitanzeige oder Anzahl an Kills).“

STEPHANS EINDRÜCKE ZUR SINGLEPLAYER-KAMPAGNE:
„Besonders wegen der gut erzählten Story und des Einsatzes des All-Seeing Eye hat mir die Solo-Kampagne imponiert. Die Gegner waren teilweise auch ganz schön harte Brocken, sodass *The Conduit* kein Spiel für Anfänger ist. Der Vibrationseffekt wurde von den Entwicklern auch gut eingebunden – so merkt man, wenn der Boden bebt oder jemand ein hartes Geschütz abfeuert.“

WAS SICH STEPHAN VON EINEM MÖGLICHEN ZWEITEN TEIL NOCH WÜNSCHT:
„Download-Content – und zwar so viel wie möglich! Ob stärkere Waffen, bessere Panzerungen oder Zusatz-Objektive, dann wäre der Wiederspielwert viel besser. Auch ein Koopmodus im Hauptabenteuer wäre für den zweiten Teil sicherlich eine Bereicherung.“



VORSCHAU Wii

THE CONDUIT

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Sega
ENTWICKLER	High Voltage Software
TERMIN	26. Juni 2009

EINSCHÄTZUNG ●●●●◐

FAZIT: Unsere Leser sind sich einig: Bei diesem Ausnahme-Shooter bebt's in der Wi-Fi Connection. Ob die Solo-Story ähnlich lange unterhält?

„Für die Solokampagne weisen die Entwickler von High Voltage Software eine Spielzeit von acht bis zehn Stunden aus.“

ISAAK „GHOSTMAG“ BICKS (16)

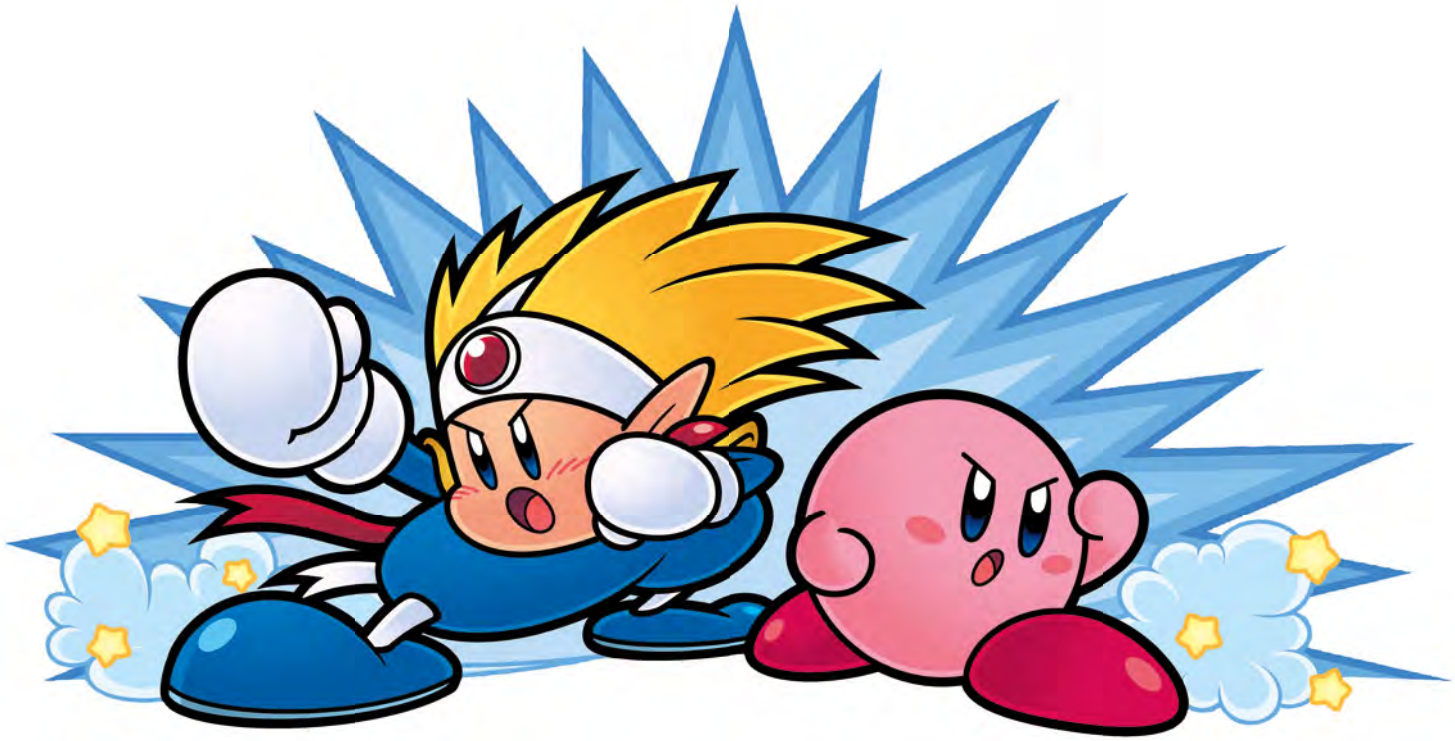
SPIELERTYP: Auch Xbox-/PS3-Retro-Zocker, mag vor allem Shooter und Echtzeitstrategiespiele

DARUM WAR ISAAK BEEINDRUCKT:
„An *The Conduit* hat mich vor allem die Steuerung fasziniert, weil man sehr viele Einstellungsmöglichkeiten hat. Auch die Idee mit der Dead Zone (Anm. d. Redaktion: der Bildschirmbereich, in dem sich die Spielfigur zu drehen beginnt, sobald man dorthin zielt) ist richtig genial. Zudem lässt sich sogar das Head-Up-Display kalibrieren – so kann ich festlegen, ob etwa die Energie- oder Waffenanzeigen rechts oben, links unten, in der Mitte oder sonstwo platziert sind.“

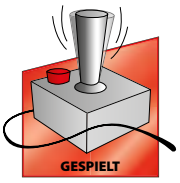
ISAAKS EINDRÜCKE VOM ONLINE-MODUS:
„Das Ranking-System finde ich super, dagegen ist das Freundescode-System leider wieder unnötig umständlich. Aber so kennen wir Nintendo ja, was die Wi-Fi Connection betrifft. Die Levels sind sehr gut gelungen, unter anderem die Straßen-Stage – denn ich mag es, wenn man nicht in dunklen Höhlen marschiert, sondern im Freien unterwegs ist. Es gibt allerdings für meinen Geschmack etwas wenige Levels. Das ist schade, zumal es keinen Download-Inhalt geben wird.“

ISAAKS EINDRÜCKE ZUR SINGLEPLAYER-KAMPAGNE:
„Ich muss zugeben, dass ich nur eine Mission gesehen habe. Die ging aber etwa eine halbe Stunde lang. Das allsehende Auge fand ich cool, auch die einstellbaren Schwierigkeitsgrade sind eine tolle Sache. Die beiden Entwickler Kerry und Eric von High Voltage Software haben mir im Gespräch übrigens erzählt, dass das Team einige Eastereggs integriert hat. Sowas war schon bei *Perfect Dark* genial.“

WAS SICH ISAAK VON EINEM MÖGLICHEN ZWEITEN TEIL NOCH WÜNSCHT:
„Mehr Charaktere im Online-Modus wären bei *The Conduit* nicht schlecht gewesen – so wie in der *TimeSplitters*-Serie. Da gibt's im dritten Teil zum Beispiel knapp 150 Figuren. Auch ein Vierspieler-Modus im geteilten Bildschirm hätte mir gut gefallen. Vielleicht gibt es sowas ja im zweiten Teil.



KIRBY SUPER STAR ULTRA



Ist es ein Flummi? Ist es ein fliegendes Kissen? Ist es ein rosa Staubsauger? Nein, es ist Kirby – und er hat satte 16 Spiele dabei!

FAKTEN

- Remake des SNES-Titels Kirby's Fun Pak
- 16 Spiele in einem
- Davon vier neue Jump&Run-Passagen und drei neue Minigames
- Typisches Kirby-Action-Jump&Run
- Ihr spielt Meta Knight in einem der neuen Spiele!
- Exklusive Videosequenzen
- Für bis zu vier Spieler

TEXT
Sebastian Heise
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

Seit seinem ersten Einsatz in *Kirby's Dream Land* auf dem Game Boy 1992 gehört Kirby zur Topstars-Riege der Nintendo-Prominenz. Daher ist es besonders schade, dass sein bisher größtes Abenteuer nur wenig Anklang gefunden hat: Als *Kirby's Fun Pak* 1996 für das SNES veröffentlicht wurde, war die nachfolgende Plattform Nintendo 64 bereits in aller Munde. So scheinen viele Fans die Spielesammlung nicht auf dem Radar gehabt zu haben. Nintendo hilft nun aus und bringt den Klassiker auch für den DS, mit schönerer Grafik und noch mehr Spielen. Ein Festmahl für alle Fans des nimmersatten Knödels? Schließlich liegt Kirbys letztes Nintendo-DS-Abenteuer schon längere Zeit zurück. Zwar befinden sich insgesamt sechzehn verschiedene Spiele auf dem DS-Modul, zu Beginn lässt sich allerdings nur das Jump & Run *Spring Breeze* anwählen. Das äußerst leicht ausgefallene Abenteuer umfasst fünf einzelne Levels und bietet alles, was das Herz eines Kirby-Fans begehrt: Der Knödel kann

BEGLEITSCHUTZ Ihr könnt Gegner überreden, mit euch Seite an Seite zu kämpfen – funktioniert auch mit einem Mitspieler!

SCHATZSUCHE Hier sucht ihr die Levels nach Truhen voller Wertsachen ab.

WER ISST MEHR? Hier liefert ihr euch ein Wettrennen mit König Dedede.

fliegen, tanzen und natürlich Gegner einsaugen sowie die Fähigkeiten seiner Widersacher stibitzen. Auch zahlreiche Bekannte trefft ihr im Verlauf dieser kurzen Einstimmung: Gewitterwolke Kracko verprügelt ihr genauso schnell mit einem Schwert oder einem Regenschirm wie König Dedede, den Erzfeind des Traumlandes. Neuerdings könnt ihr die eingesammelte Fähigkeit auch an einen Gegner abgeben, der euch fortan begleitet und euch mit der abgegebenen Fähigkeit tatkräftig zur Seite steht. Genial: Auf diese Art lassen sich die Jump&Run-Passagen auch mit einem zweiten Spieler gemeinsam zocken!
In der DS-Auflage fällt zudem sofort die hübsche und detaillierte Grafik ins Auge, besonders auf dem DS Lite oder dem DSi ertrahlt die bunte Welt des Jump & Runs in satten Farben. Der untere Screen zeigt euren Spielfortschritt und eure aktuelle Spezialfähigkeit an. Schluckt Kirby einen Ninja, ändern sich nicht nur sein Angriff, sondern sogar sein Outfit und seine Farbe. Dezente Verbesserungen sorgen dafür, dass das Spiel noch hübscher aussieht als damals auf dem SNES. Jeder der kurzen Levelabschnitte hat sein eigenes einzigartiges Design. Die Programmierer ließen sich nicht lumpen und bastelten zahlreiche wunderschöne Zwischensequenzen, die an den Stil von *Super Smash Bros. Brawl* erinnern. Natürlich lauscht ihr wieder den bekannten Melodien aus dem Kirby-Universum. Da verzeiht man gerne die 13 Jahre, die der Titel inzwischen auf dem Buckel hat!

VIEL AUSWAHL

Nachdem ihr die recht einfache Hommage an ältere Kirby-Games durchgespielt und die von König Dedede gemopsten Lebensmittelvorräte wieder sicher nach Hause gebracht habt, gelangt ihr in ein neues Auswahlmenü, in dem ihr nun einige weitere Spiele zur Auswahl habt. Die Vielfalt kann sich dabei wirklich sehen lassen: Im einem der Spiele sucht ihr mit Kirby beispielsweise Labyrinthe nach Schatztruhen ab, während ihr euch in einem anderen ein Rennen mit König Dedede liefert, bei dem ihr möglichst viele Nahrungsmittel aufsammeln müsst. Später gibt es auch neue, exklusive Spiele in der DS-Version freizuspielen, etwa *Meta Knightmare Ultra*, bei dem der Meta Knight, der neue Starprügler in *Smash Bros. Brawl*, eine wichtige Rolle spielen wird. Im Gegensatz zur SNES-Version werden sowohl der kleine geflügelte Dämon als auch König Dedede, der Monarch mit dem Hammer, als spielbare Charaktere auftauchen. Man darf gespannt sein!

SPIEL MIT DEM TOUCHSCREEN

Neben den neun typischen Jump&Run-Spielen findet ihr sieben weitere auf dem Modul, die mehr den Charakter von Minispielen haben. Drei davon wurden exklusiv für den DS designt und bieten neben einer Touchscreen-Steuerung auch die Möglichkeit, mit bis zu vier Spielern gleichzeitig anzutreten. Bei *Kirby on the Draw* finden vier Cowboy-Kirbys heraus, wer der schnellste Knödel-Schütze im Westen ist. Dafür erledigt ihr Gegner auf dem unteren Screen, indem ihr sie möglichst schnell mit dem Stylus berührt. Bei *Smack Tracks* versucht ihr Kirbys hemmungslosen Appetit zu stillen, indem ihr mit dem Touchpen dafür sorgt, dass Kuchen, Bonbons und Co. in seinem Mund landen, während ihr Bomben und eklige Würmer auf die Förderbänder schubst, die eure Gegenspieler mit Essen beliefern. In *Kirby Card Swipe* wiederum müsst ihr eine angezeigte Spielkarte schneller auf dem Touchscreen finden als eure Mitspieler. Zwar sind die neuen Spielchen recht simpel ausgefallen, sorgen jedoch für kurzweilige Unterhaltung und spielen sich klasse. Da sind wir doch gleich doppelt gespannt auf die neuen Jump&Run-Abschnitte! Mit *Kirby Super Star Ultra* kommt ein abwechslungsreiches Spaßpaket auf uns zu, das auf den beiden DS-Screens besonders schön zur Geltung kommt. Bis ihr alle 16 Spiele durchhabt, dürften locker zehn Stunden vergehen, HIgh-score-Jagden nicht mit eingerechnet. Das, was wir bis jetzt vom Spiel sehen durften, war allerdings Kirby-typisch ziemlich einfach und schnell durchgespielt. Mal sehen, ob bei den späteren Spielen auch solche dabei sein werden, die auch erfahrenen Zockern eine echte Herausforderung bieten.

ZIEH! In diesem exklusiven Spiel könnt ihr eure Freunde zum Duell fordern.

DAS ORIGINAL: KIRBY'S FUN PAK

Nintendo-Veteranen erinnern sich vielleicht an *Kirby's Fun Pak – 8 neue Abenteuer*, einen der letzten großen Titel der SNES-Ära, bevor der ehrwürdige graue Kasten vom Nintendo 64 abgelöst wurde. Das Kirby-Jump&Run erschien in Japan unter dem Titel *Hoshi no Kirby Super Deluxe*, in den USA aber als *Kirby Super Star* – passt ja auch zu Nintendos Edelknödel, schließt stammt dieser vom Planeten „Pop Star". Für die DS-Portierung passte man den europäischen Titel nun an die amerikanische Fassung an, das Remake heißt nun auch bei uns *Kirby Super Star Ultra*, in Japan allerdings weiterhin *Hoshi no Kirby: Ultra Super Deluxe*. Zum Glück ist die DS-Fassung dabei mehr als nur ein simples Remake, und da das Edelknödel-Spaßpaket 1996 kaum noch jemanden interessiert hat, bekommt die aufgemotzte Handheld-Fassung von *Kirby's Fun Pak* nun hoffentlich die Aufmerksamkeit, die die kunterbunte Spielesammlung verdient hat.

VORSCHAU DS

KIRBY SUPER STAR ULTRA

GENRE	Jump & Run
HERSTELLER	Nintendo
ENTWICKLER	HAL Laboratories
TERMIN	2009

EINSCHÄTZUNG ●●●●◐

FAZIT: Diese Spielesammlung verleiht Edelknödel Kirby den Rang eines waschechten Superstars. Ganz ohne Casting und Recall!

TERMINE

Die kommenden Spiele für Wii und Nintendo DS: Wann erscheint was?

Wii

MAI

Titel	Datum
Anno: Erschaffe eine neue Welt	20. Mai
Big Family Games	22. Mai
Boom Blox Smash Party	28. Mai
EA Sports Active	21. Mai
Guitar Hero Metallica	22. Mai
Hannah Montana – Der Film	20. Mai
Klonoa	22. Mai
Punch-Out!!	22. Mai
Virtua Tennis 2009	15. Mai

JUNI

Titel	Datum
Overlord: Dark Legend	Ende Juni
Ghostbusters: The Videogame	18. Juni
Indiana Jones und der Stab der Könige	Juni
Let's Tap	19. Juni
MySims Racing	18. Juni
The Conduit	26. Juni
Tiger Woods PGA Tour 10	18. Juni
Wii MotionPlus (Hardware)	12. Juni

JULI

Titel	Datum
Wii Sports Resort inklusive Wii MotionPlus	24. Juli

2009

Titel	Datum
Another Code R (Arbeitstitel)	2009
Cursed Mountain	Herbst
Dead Space Extraction	Herbst
Endless Ocean 2 (Arbeitstitel)	2009
Excitebots: Trick Racing	2009
Formel 1 2009	Oktober
Harry Potter und der Halbblutprinz	2009
G-Force – Agenten mit Biss	06. August
Mario Super Sluggers	Ungewiss
Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen	Ende 2009
Need for Speed Nitro	Herbst
Oben	Herbst
Rabbids Go Home	Ende 2009
Red Steel 2	Ende 2009
Resident Evil Archives	Ende 2009
Resident Evil: The Darkside Chronicles	Ende 2009
Silent Hill: Shattered Memories	Herbst
Sin and Punishment 2 (Arbeitstitel)	2009
Tales of Symphonia: Dawn of the New World	2009
The Kore Gang	2009
TMNT: Smash Up	Herbst
Toy Story Mania!	Herbst
Yu-Gi-Oh! 5D's Wheelie Breakers	2009

DS

MAI

Titel	Datum
50 Denk- und Logikspiele	06. Mai
Anno: Erschaffe eine neue Welt	20. Mai
Der Dativ ist dem Genitiv sein Tod	28. Mai
Hannah Montana – Der Film	20. Mai
Pokémon Platin-Edition	22. Mai
Yu-Gi-Oh!: 5D's Stardust Accelerator	14. Mai

JUNI

Titel	Datum
Ghostbusters: The Videogame	18. Juni
Laufrhythmus DS – Bring Bewegung in Dein Leben!	05. Juni
MySims Racing	18. Juni
Overlord Minions	Ende Juni

2009

Titel	Datum
7 Wonders II	2. Quartal
Ant Nation	2009
Die Zauberer vom Weaverly Place	September
G-Force – Agenten mit Biss	06. August
Harry Potter und der Halbblutprinz	2009
Jagged Alliance	2. Quartal
Jewel Master – Cradle of Egypt	2. Quartal
Kingdom Hearts: 358/2 Days	Unbekannt
Kirby Super Star Ultra	2009
Lego Strategie	Sommer
Mario & Luigi 3 (Arbeitstitel)	2009
Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen	Ende 2009
Miami Crisis	September
Need for Speed Nitro	Herbst
Oben	Herbst
Phantasy Star Zero	Ende 2009
The Legend of Zelda: Spirit Tracks (Arbeitstitel)	Ende 2009
WireWay	2009

DER KOMMENTAR

CHRISTOPH KRAUS

Nintendo hält sein Versprechen und veröffentlicht *Wii Sports Resort* noch im Sommer. Ebenso erscheint Wii MotionPlus wenige Wochen vorher, sodass auch *Virtua Tennis 2009*, *Tiger Woods PGA Tour 10* und *EA Grand Slam Tennis* Gebrauch vom innovativen Steckaufsatz machen können. Die Monate Juni und Juli wären somit also gerettet. Bei Redaktionschluss war übrigens von *Excitebots: Trick Racing* weit und breit nichts zu sehen – das Spiel erwarten wir somit erst im Herbst. Auch *Kirby Super Star Ultra* ist in Übersee längst erhältlich, bei uns aber noch nicht mal angekündigt. Das legt den Schluss nahe, dass Nintendos Herbst-Line-up noch mager ist und man deshalb die Titel so lange zurückhält. Die E3 im Juni wird zumindest für neue Impulse sorgen.

ANZEIGE

mobile unlimited
Spiel mobil

NEU! Jetzt noch viel mehr Auswahl!

*3,99 EUR pro SMS, **4,99 EUR pro SMS inklusive VF D2 Transportanteil 0,12 EUR pro SMS, zuzüglich T-Mobile Transportanteil 0,12 EUR pro SMS. Für Einwahl und Datenübertragung fallen Gebühren entsprechend der jeweiligen Tarife der Netzbetreiber.

Handy-Kompatibilitätsliste auf www.mobileunlimited.de

Die besten Games für Dein Handy!

Download-Charts

1 Gehirnjogging 2
2 Worms 2008
3 FIFA 09
4 The Sims 2
5 Gothic 3 The Beginning
6 Wer wird Millionär Edition 3
7 WWE Smackdown vs. Raw 2009
8 Tetris
9 Guitar Hero III Mobile
10 Fussball Manager 08

Top-Neuzugänge! ++ Top-Neu

NUR € 3,99 pro Spiel!

Gehirnjogging 2
GAMENZ: 2108

Worms 2008
Game-Code: GAMENZ 2055

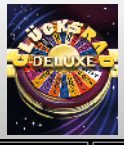
Silent Hill Mobile 2
Game-Code: GAMENZ 2243

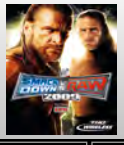
Batman The Dark Knight
Game-Code: GAMENZ 2168

Sende:
GAMENZ + CODE an 53000*
Beispiel: GAMENZ 2108
Kein Abo! Eine SMS pro Game!
NUR € 3,99 pro Spiel!

Lego Indiana Jones

GAMENZ 2270

Glücksrad Deluxe

GAMENZ 2199

WWE Smackdown vs. Raw 2009

GAMENZ 2263

Call of Duty 4

GAMENZ 1851

Age of Empires III mobile

GAMENZ 1799

Zum-Zum

GAMENZ 2113

Gothic 3 The Beginning

GAMENZ 1930

Transformers G1: Awakening

GAMENZ 1720

007 Quantum of Solace

GAMENZ 2261

Noch mehr Spiele findest du auf www.mobileunlimited.de

Sende:
TOPNZ + CODE an 53000**
Beispiel: TOPNZ 1159
Kein Abo! Eine SMS pro Game!
NUR € 4,99 pro Spiel!

The Sims 2

TOPNZ 1159

C&C3 Tiberium Wars

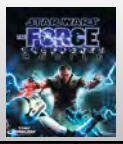
TOPNZ 1989

SPORE Origins

TOPNZ 2180

Need for Speed Undercover

TOPNZ 2272

Star Wars The Force Unleashed

TOPNZ 2179

Rally Master Pro

TOPNZ 2181

SimCity Societies

TOPNZ 1854

FIFA 09

TOPNZ 2200

Tomb Raider Underworld

TOPNZ 2262

© 2009, Electronic Arts Inc. EA, the EA logo EA SPORTS, the EA SPORTS logo, SimCity, Command & Conquer and Command & Conquer 3 Tiberium Wars, Need for Speed, SPORE, The Sims, Maxis and the Maxis-Logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES&trad und Maxis&trad; sind Electronic Arts&trad;-Marken. Offi cial FIFA licensed product. „© The FIFA Brand OLP Logo is a copyright and trademark of FIFA. .“ Manufactured under license by Electronic Arts Inc. The Premier League Logo © The Football Association Premier League Limited 1996. All rights reserved after 1996 © 2008 Eidos Interactive Limited. Lara Croft, Tomb Raider, Eidos and the Eidos Mobile logo are trademarks of Eidos Interactive Limited. Call of Duty 4 © 2007 Activision Publishing, Inc. Activision and Call of Duty are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. . © 2008 World Wrestling Entertainment,Inc. . © 2008 THQ/Jakks Pacifi c, LLC. Used under exclusive license by THQ/Jakks Pacifi c, LLC. Jakks Pacifi c and the Jakks Pacifi c logo are trademarks of Jakks Pacifi c, Inc. Bight and its logo are trademarks and/or registered trademarks of Bight Interactive, Inc. THQ and its logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. Lego Indiana Jones © 2008 Lucasfi lm Ltd. & TM. THQ Wireless und deren Logos sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen von THQ Wireless Inc. © 2008 TT Games Publishing Ltd. Veröffentlicht von Cobra Mobile und TT Games unter Lizenz der LEGO Group. LEGO, das LEGO-Logo und die Spielfi gur sind Warenzeichen der LEGO Group. © 2008 The LEGO Group. Worms © 2008 Team17 Software. Worms and Team17 are trademarks and/or registered trademarks of Team17 Software Limited.Brain Genius © 2008 by Glu Mobile.Rally Masters Pro © 2008 by FISHLABS Entertainment GmbH. QUANTUM OF SOLACE © 2008 Danjaq, LLC, United Artists Corporation, Columbia Pictures Industries, Inc. 007 Gun Logo and related James Bond Trademarks © 1962-2008 Danjaq, LLC and United Artists Corporation. QUANTUM OF SOLACE, 007 and James Bond Trademarks are the trademarks of Danjaq, LLC. Transformers G1: Awakening, HASBRO and its logo, TRANSFORMERS, the logo and all related characters are trademarks of Hasbro. Zum-Zum © HeroCraft 2009. . HeroCraft and the HeroCraft logo are trademarks of HeroCraft. Age of Empires III mobile © 2007 Microsoft Corporation.Microsoft, the Microsoft Games Studios logo, Age of Empires and Ensemble Studios are trademarks of the Microsoft group of companies. Wheel of Fortune Deluxe © 2007 Califon Productions, Inc. © 2007 SOE. Silent Hill 2 © DC Comics. All other trademarks are property of their respective owners. Gothic © 2007 by Pluto 13 GmbH, Ruhrallee 63, Essen, Germany. Published by JoWooD Productions Software AG, Pyhrnstrasse 40, 8940 Liezen. www.JoWood.com, Verisign Communications GmbH, © 2008, www.handy-games.com GmbH © 2008 Konami Digital Entertainment. All rights reserved. BATMAN and all related characters and elements are trademarks of and © DC Comics. All rights reserved.

Wii-SPIELE IM ÜBERBLICK

Auf dieser Doppelseite haben wir für euch die wichtigsten bislang getesteten Wii-Spiele zusammengefasst.

ACTION

Titel	Ausgabe	MS	ES
Alien Syndrome	11/07	60%	58%
Battalion Wars 2	03/08	81%	78%
Bionicle Heroes	07/07		63%
Blazing Angels: Squadrons of WW II	05/07	71%	75%
Ben 10 – Protector of Earth	05/08	68%	61%
Bomberman Land Wii	05/08	80%	61%
Death Jr.: Root of Evil	08/08	82%	80%
Der unglaubliche Hulk	09/08		47%
Destroy All Humans! Big Willy: Entfesselt	05/08	60%	67%
Dragon Quest Swords: Die maskierte …	07/08		72%
Driver: Parallel Lines	09/07		53%
Eledees	06/07	75%	79%
Emergency Heroes	08/08	65%	67%
Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	10/07	53%	49%
Geometry Wars: Galaxies	01/08	83%	83%
Ghost Squad	02/08	75%	74%
Heatseeker	04/07		78%
Iron Man	07/08		62%
Jumper: Griffin's Story	05/08		52%
Kung Fu Panda: Legendäre Kämpfer	02/09	68%	70%
Lucky Luke: Go West!	02/08	70%	66%
Marvel: Ultimate Alliance	01/07	77%	70%
Metal Slug Anthology	03/07	82%	80%
No More Heroes	04/08		81%
Nerf N-Strike	05/09	72%	70%
Pirates of the Caribbean: Am Ende …	07/07	68%	71%
Rogue Trooper	04/09	72%	79%
Rampage: Total Destruction	02/07	72%	63%
Shrek der Dritte	08/07	68%	72%
SNK Arcade Classics Volume 1	02/09	80%	77%
Sonic und der Schwarze Ritter	04/09	60%	83%
Soulcalibur Legends	02/08	63%	65%
Spider-Man: Freund oder Feind	12/07	73%	66%
TMNT: Teenage Mutant Ninja Turtles	06/07		69%
Transformers: The Game	09/07		69%
Wall*E	12/08	63%	64%

ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	MS	ES
Alone in the Dark	08/08		77%
Avatar: Der Herr der Elemente	05/07		70%
Avatar: Die Erde brennt	02/08	72%	70%
Bee Movie – Das Game	01/08	71%	74%
Bolt: Ein Hund für alle Fälle	03/09		61%
Bully: Die Ehrenrunde	04/08	45%	86%
Die Chroniken von Narnia: Prinz …	09/08	69%	68%
Deadly Creatures	03/09		80%
Der goldene Kompass	02/08		58%
Der tierisch verrückte Bauernhof	03/07		73%
Die Geheimnisse der Spiderwicks	03/08	65%	70%
Die Simpsons: Das Spiel	12/07	60%	77%
Disaster: Day of Crisis	12/08		73%
Dragon Blade: Wrath of Fire	04/08		59%
Escape from Bug Island	12/07		36%
Harry Potter und der Orden des Phönix	09/07		67%
Kung Fu Panda	08/08	75%	76%
Obscure 2	06/08	75%	71%
Okami	07/08		90%
Prince of Persia: Rival Swords	06/07		82%
Resident Evil 4: Wii Edition	08/07		92%
Soulcalibur Legends	10/08	63%	65%
Spider-Man 3	07/07		71%
Spider-Man: Web of Shadows	12/08		78%
Splinter Cell Double Agent	02/07	61%	65%
Tenchu: Shadow Assassins	05/09		74%
The Legend of Spyro: The Eternal Night	02/08		72%
The Legend of Zelda: Twilight Princess	01/07		92%
Tomb Raider Anniversary	01/08		77%
Tomb Raider: Underworld	01/09		80%

ADVENTURE

Titel	Ausgabe	MS	ES
Agatha Christie: Das Böse unter der …	03/09		64%
Agatha Christie: Und dann gab's …	03/08		68%
Baphomets Fluch: The Director's Cut	05/09	75%	80%
CSI: Crime Scene Investigation …	05/08		67%
Detective Conan: Die Mirapolis …	03/09		62%
Geheimakte Tunguska	06/08		85%
Zack & Wiki: Der Schatz von Barbaros	02/08		85%

BEAT 'EM UP

Titel	Ausgabe	MS	ES
Bleach: Shattered Blade	04/08	60%	57%
Castlevania Judgment	04/09	70%	68%
Celebrity Sports Showdown	01/09	53%	48%
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2	05/07	71%	76%
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3	05/08	74%	76%
Facebreaker K.O. Party	01/09	75%	68%
Legend of the Dragon	09/07	52%	58%
Naruto: Clash of a Ninja Revolution	06/08	79%	67%
Naruto: Clash of a Ninja Revolution 2	03/09	79%	68%
Ready 2 Rumble Revolution	04/09	78%	72%
Star Wars: Clone Wars: Lichtschwertduelle	12/08	80%	78%
Super Smash Bros. Brawl	04/08	94%	89%

EGO-SHOOTER

Titel	Ausgabe	MS	ES
Brothers in Arms: Double Time	12/08		38%
Call of Duty 3	01/07		86%
Call of Duty: World at War	01/09	85%	85%
Far Cry: Vengeance	02/07	55%	54%
James Bond 007: Ein Quantum Trost	01/09	75%	78%
Medal of Honor Vanguard	05/07	78%	76%
Metroid Prime 3: Corruption	12/07		94%
Red Steel	01/07	74%	80%

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MS	ES
Big Brain Academy für Wii	09/07	85%	76%
Boogie	10/07	80%	66%
Boogie Superstar	01/09	80%	72%
Boom Blox	06/08	84%	82%
Bust A Move	06/08	58%	73%
Carnival: Die Jahrmarkt-Party	12/07	70%	65%
Cocoto Magic Circus	02/09	64%	60%
Cooking Mama	03/08	68%	65%
Cosmic Family	11/07		75%
Cranium Kabookii	02/08	67%	
Dancing Stage: Hottest Party	05/08	80%	75%
Dewy's Adventure	11/07	65%	71%
Disney Th!nk - Das Schnelldenkerquiz	05/09	67%	63%
EA Playground	12/07	77%	70%
Family Party – 30 Great Games	02/09	62%	57%
Family Trainer	12/08	76%	71%
Gottlieb Pinball Classics	01/07	71%	80%
Guitar Hero: Aerosmith	08/08	86%	85%
Guitar Hero III: Legends of Rock	12/07	91%	88%
Guitar Hero: World Tour	01/09	93%	86%
Happy Feet	02/07	57%	44%
Hasbro Familien-Spieleabend	01/09	56%	50%

DAS ZOCKEN WIR!

THOMAS EDER

Little King's Story ist für mich der größte Überraschungs-Hit der letzten Monate für die Wii. Das zeigt sich nicht nur in der Wertung, sondern auch darin, dass ich momentan kaum noch etwas anderes auf der Wii daddle. Auf dem DS hingegen spiele ich privat ausschließlich *GTA Chinatown Wars*. Ich bin überwältigt, wie viel *GTA*-Feeling auf dem Handheld aufkommt und wie gut das Gameplay an den DS angepasst wurde! Einfach grandios!

Jenga World Tour	05/08	49%	43%
Job Island	04/09	70%	76%
Kororinpa	04/07	75%	79%
Link's Crossbow Training	01/08	79%	79%
Mario Party 8	07/07	80%	70%
Mercury Meltdown Revolution	05/07	69%	78%
Monopoly	01/09	60%	58%
MySims Party	04/09	78%	74%
NiGHTS: Journey of Dreams	03/08	73%	75%
Ninja Reflex	05/08	70%	70%
Pool Party	10/08	60%	58%
PopStar Guitar	03/09	56%	58%
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	06/08	77%	77%
Rayman Raving Rabbids	01/07	85%	79%
Rayman Raving Rabbids 2	12/07	87%	76%
Rayman Raving Rabbids TV Party	01/09	86%	78%
Rock Band	12/08	92%	87%
Rock Band AC/DC	05/09	72%	64%
Safecracker: Das ultimative Puzzle …	03/09		66%
Samba de Amigo	12/08	80%	78%
Shreks schräge Partyspiele	02/09	64%	60%
Smarty Pants – Das Besserwisserspiel	01/08	77%	72%
Sonic und die geheimen Ringe	04/07	74%	86%
Super Monkey Ball: Banana Blitz	12/06	85%	81%
Thrillville: Verrückte Achterbahn	12/07	70%	71%
Trivial Pursuit	05/09	76%	68%
Ultimate Band	05/09	74%	73%
Wario Ware: Smooth Moves	02/07	87%	84%
Wer wird Millionär?	02/09	54%	52%
Wii Play	01/07	74%	60%
Wonderworld Amusement Park	01/09	32%	28%
Worms: Odyssee im Wurmraum	04/08	76%	72%

JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	MS	ES
Asterix bei den Olympischen Spielen	01/08	73%	71%
Crash: Herrscher der Mutanten	01/09	77%	79%
Crash of the Titans	12/07	78%	76%
de Blob	10/08	78%	87%
Ice Age 2: Jetzt taut's	04/07		73%
Jagdfieber	03/07	66%	72%
Lego Batman	12/08	82%	79%
Lego Indiana Jones: Die legendären Abenteuer	07/08	85%	83%
Lego Star Wars: Die komplette Saga	12/07	83%	81%
Madagascar 2	01/09	72%	72%
Sonic Unleashed	01/09		81%
SpongeBobs atlantisches Abenteuer	05/08	68%	64%
SpongeBob: Die Macht des Schleims	01/09	62%	62%
Super Mario Galaxy	01/08		96%
Tak und das Geheimnis des glühenden …	01/09	64%	66%
The Legend of Spyro: Dawn of the …	01/09	70%	72%
Wario Land: The Shake Dimension	11/08		83%

RENNSPIEL

Titel	Ausgabe	MS	ES
Cars	01/07	71%	74%
Cars: Hook International	03/08	71%	74%
Donkey Kong Jet Race	02/08	70%	68%
Excite Truck	03/07	70%	81%
Ferrari Challenge	09/08		80%
GT Pro Series	01/07	35%	38%
Könige der Wellen	11/07	67%	68%
Mario Kart Wii	05/08	94%	87%
Monster 4x4: World Circuit	01/07	68%	58%
MotoGP	05/09	70%	74%
MX vs. ATV: Untamed	06/08	80%	78%
Need for Speed: Carbon	02/07	70%	80%
Need for Speed: ProStreet	01/08	77%	80%
Need for Speed: Undercover	01/09	78%	82%
Nitrobike	04/08	68%	70%
Off Road	10/08	62%	60%
Score International Baja	02/09	60%	61%
Sonic Riders Zero Gravity	04/08	65%	69%
Speed Racer	07/08	74%	72%
SSX Blur	05/07	81%	84%

ROLLENSPIEL

Titel	Ausgabe	MS	ES
Final Fantasy Fables: Chocobos Dungeon	01/09		81%
Fire Emblem: Radiant Dawn	04/08		88%
Monster Lab	03/09		77%
Opoona	10/08		67%
Pokémon Battle Revolution	01/08	78%	68%
Super Paper Mario	10/07		85%

SIMULATION/STRATEGIE

Titel	Ausgabe	MS	ES
Animal Crossing: Let's go to the City	01/09	87%	86%
Die Sims 2: Gestrandet	12/07		80%
Die Sims 2: Haustiere	09/07		79%
Dream Pinball 3D	10/08	64%	79%
Endless Ocean	12/07	76%	80%
Fishing Master	04/08	68%	71%
Harvest Moon: A Magical Melody	05/08	60%	84%
Lost in Blue: Shipwrecked	02/09	55%	60%
Pikmin	03/09		88%
MySims	11/07		78%
MySims Kingdom	12/08		74%
Rapala's Fishing Frenzy	02/09		65%
Sega Bass Fishing	05/08		67%
SimAnimals	03/09	62%	62%
SimCity Creator	12/08		71%
Star Trek: Conquest	07/08		46%
Trauma Center: New Blood	02/09	84%	83%
Trauma Center: Second Opinion	09/07		83%
Wild World: African Safari	01/09	47%	41%
Wing Island	04/07	65%	69%
Zoo Hospital	03/09	70%	70%

SPORT

Titel	Ausgabe	MS	ES
Balls of Fury	05/08	34%	29%
Carnival Games Minigolf	01/09	60%	52%
Don King Boxing	05/09	58%	56%
Family Ski	08/08	67%	68%
Family Ski & Snowboard	05/09	68%	69%
FIFA 08	11/07	86%	83%
FIFA 09 All-Play	12/08	78%	73%
King of Clubs	05/08	40%	38%
Madden NFL 08	11/07	79%	82%
Mario Power Tennis	04/09	87%	81%
Mario Strikers Charged Football	06/07	86%	79%
Mario & Sonic bei den Olympischen …	12/07	88%	80%
NBA Live 08	11/07	86%	85%
NHL 2K9	02/09	80%	77%
Pangya! Golf with Style	07/07	76%	76%
Pro Evolution Soccer 2008	04/08	85%	84%
Pro Evolution Soccer 2009	04/09	86%	87%
Rapala Tournament Fishing	06/07		53%
Rockstar Games präsentiert Tischtennis	12/07	82%	83%
RTL Biathlon 2009	01/09	69%	67%
RTL Winter Sports 2008: The Ultimate …	01/08	61%	63%
RTL Winter Sports 2009: The Next …	01/09	71%	70%
Sega Superstars Tennis	05/08	81%	80%
Sports Island	07/08	76%	67%
Summer Athletics	09/08	80%	76%
The Bigs	01/08	75%	73%
Tiger Woods PGA Tour 08	11/07	86%	86%
Tiger Woods PGA Tour 09	12/08	86%	86%
Tischfußball 2008	10/08	13%	9%
Top Spin 3	08/08	78%	77%
We Love Golf!	07/08	82%	80%
Wii Sports	01/07	78%	56%
WWE SmackDown! vs. RAW 2008	12/07	67%	69%
WWE SmackDown! vs. RAW 2009	12/08	84%	83%

TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	MS	ES
Big Beach Sports	09/08	57%	46%
Shaun White Snowboarding: Road Trip	12/08	77%	79%
Skate it	01/09	76%	78%
Tony Hawk's Downhill Jam	01/07	77%	80%
Tony Hawk's Proving Ground	01/08	75%	76%

DAS ZOCKEN WIR!

CHRISTOPH KRAUS

Ich habe es unserem Leser André Plantenberg versprochen: „Ich werde nie wieder ungerechtfertigt schlecht über *Zelda: Majora's Mask* sprechen – auch wenn es irgendwann mal für die Virtual Console umgesetzt wird." (Zitat vom 27. Januar 2009 via E-Mail). Daher habe ich es heruntergeladen – und bin diesmal positiver gestimmt als anno dazumal. Außerdem habe ich meinen Game Boy Color wieder ausgekramt und zocke *Link's Awakening* und *Darkwing Duck*.

DS-SPIELE IM ÜBERBLICK

Das Nachschlagewerk: die wichtigsten bislang getesteten DS-Spiele.

ACTION

Titel	Ausgabe	MS	ES
Bangai-O Spirits	09/08	80%	80%
Bionicle Heroes	01/07		75%
Contra 4	03/08	83%	83%
Custom Robo Arena	07/07	82%	83%
Grand Theft Auto: Chinatown Wars	05/09	87%	93%
Mega Man ZX	08/07		85%
Metal Slug 7	01/09		80%
Nanostray	11/05	73%	81%
Ninja Gaiden Dragon Sword	08/08		85%
Space Invaders Extreme	09/08	84%	86%
Star Fox Command	10/06	76%	80%
Star Wars: Clone Wars: Die Jedi-Allianz	01/09		77%
Star Wars: The Force Unleashed	12/08	73%	75%
The Legend of Kage 2	01/09		74%
Ultimate Spider-Man	12/05	62%	83%
Viewtiful Joe: Double Trouble!	03/06		85%
Worms: Open Warfare 2	09/07	89%	80%

ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	MS	ES
Assassin's Creed: Altairs Chronicles	06/08		70%
Avatar: Der Pfad des Feuers	01/09	75%	76%
Bomberman Story DS	01/08	83%	81%
Bomberman Land Touch! 2	06/08	84%	82%
Castlevania: Dawn of Sorrow	10/05	73%	87%
Castlevania: Order of Ecclesia	02/09	74%	87%
Castlevania: Portrait of Ruin	03/07	76%	88%
Chronos Twin	12/07		80%
Die Chroniken von Narnia – Der König von …	01/06	75%	73%
Dragon Ball Origins	02/09	68%	80%
Drawn to Life	10/07		78%
Eledees	03/09	72%	76%
Eragon	01/07		74%
Freshly Picked: Tingle's Rosy Rupeeland	11/07		84%
Harry Potter und der Feuerkelch	01/06	67%	78%
Lunar Knights	04/07	70%	84%
MegaMan ZX Advent	05/08		84%
Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt	08/07		70%
Pokémon Ranger	04/07		84%
Prince of Persia: The Fallen King	02/09		77%
Resident Evil: Deadly Silence	04/06	65%	85%
Splinter Cell: Chaos Theory	08/05	63%	74%
Spore: Wilde Kreaturen	12/08	58%	67%
Star Wars Lethal Alliance	01/07		73%
The Legend of Spyro: A New Beginning	01/07		79%
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	11/07	74%	88%
Tomb Raider Underworld	02/09		75%

ADVENTURE

Titel	Ausgabe	MS	ES
Ace Attorney: Apollo Justice	07/08		84%
Another Code: Doppelte Erinnerung	07/05		85%
C.S.I.: Dark Motives	12/07		75%
Geheimakte Tunguska	06/08		80%
Hotel Dusk: Room 215	05/07		85%
Phoenix Wright: Ace Attorney	01/07		85%
Phoenix Wright: Ace Attorney – Justice for All	04/07		84%
Phoenix Wright: Ace Attorney – Trials and …	12/08		85%
Runaway: Dream of the Turtle	02/08		80%
Time Hollow	02/09		76%
Undercover: Doppeltes Spiel	10/07		83%
Unsolved Crimes: Tatort N.Y. City	12/08		82%

BEAT 'EM UP

Titel	Ausgabe	MS	ES
Bleach: Dark Souls	05/09	84%	80%
Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2	02/06	74%	74%
Naruto Ninja Council	12/07	71%	69%
Naruto Ninja Council 2	12/08		67%
Naruto: Ninja Destiny	04/08	70%	71%
Naruto: Ninja Destiny II	05/09	70%	69%

EGO-SHOOTER

Titel	Ausgabe	MS	ES
Brothers in Arms DS	08/07	78%	83%
Call of Duty 4: Modern Warfare	01/08	78%	80%
Call of Duty: World at War	01/09	83%	83%
Dementium: Die Anstalt	12/08		80%
GoldenEye: Rogue Agent	08/05	74%	69%
James Bond 007: Ein Quantum Trost	01/09		75%
Metroid Prime: Hunters	06/06	95%	90%

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MS	ES
Actionloop	02/07	74%	80%
Asterix Braintrainer	09/08	72%	73%
Big Brain Academy	08/06	90%	80%
Bomberman DS	08/05	90%	74%
Bomberman 2	03/09	91%	76%
Bomberman Land Touch!	06/07	86%	68%
Boogie	02/08	75%	62%
Boulder Dash Rocks!	01/08	81%	82%
Bubble Bobble Revolution	02/06	72%	78%
Bust-A-Move DS	06/08	73%	76%
Cooking Mama	03/08		71%
Crazy Machines	09/08		76%
Denk-Spiele für Dummies	05/09		75%
Dig Dug: Digging Strike	12/06	78%	72%
Donkey Kong: Jungle Climber	12/07	80%	78%
Doodle Hex	09/08	78%	75%
Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	06/06	75%	85%
Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging	08/07	77%	85%
Elements of Destruction	01/09	58%	62%
Elite Beat Agents	08/07	84%	85%
English Training: Spielend Englisch lernen	11/06	75%	80%
Geometry Wars: Galaxies	02/08	79%	79%
Guitar Hero On Tour	09/08	88%	85%
Guitar Hero On Tour: Decades	01/09	88%	85%
Gunpey	06/07	83%	80%
Honeycomb Beat	01/08		75%
Igel Ärgern!	09/08	55%	51%
Jewel Master: Cradle of Rome	07/08		76%
Know-how der Zauberkunst	05/08		73%
Know how – Spielend um die Ecke …	01/09		70%
Mario Party DS	12/07	81%	74%
Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis	04/07		82%
Mechanic Master	01/09		72%
Metroid Prime Pinball	08/07	82%	85%
Meteos Disney Magic	08/07	87%	86%
Mind Quiz: Your Brain Coach	06/07		75%
Meteos	10/05	88%	90%
MySims Party	05/09	74%	70%
Mystery Case Files: MillionHeir	03/09	76%	78%
Ninja Reflex	05/08	63%	66%
Pac Pix	07/05		80%
Pac 'n Roll	12/05		75%
Pet Alien	08/07		76%
Picross DS	07/07	83%	85%
Pipe Mania	12/08		80%
Pokémon Link!	06/06	81%	78%
Polarium	03/05	89%	88%
Professor Layton und das geheimnisv. …	12/08		90%
Project Rub	03/05		81%
Puyo Pop Fever	06/06	80%	75%
Puzzle City	03/09		76%
Puzzle League DS	08/07	81%	80%
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	06/08	76%	82%
Puzzle Quest: Galactrix	05/09	78%	79%
Rayman Raving Rabbids 2	12/07	74%	71%
Rayman Raving Rabbids TV Party	01/09	75%	69%
Red Bull BC One	12/08	51%	51%
Rubik's Puzzle World	01/09	78%	78%
Soul Bubbles	08/08		83%
Super Monkey Ball: Touch & Roll	03/06	80%	80%
Tetris DS	05/06	90%	88%
The Rub Rabbits!	03/05	78%	82%

DAS ZOCKEN WIR!

SEBASTIAN STANGE

Die Wii macht bei mir gerade Zwangsurlaub. Ich habe endlich meinen alten Röhrenfernseher entsorgt und mich bei der GEZ abgemeldet. Blöd nur: Anders als PS3 und Xbox 360 kann ich die Wii nicht an meinen Monitor anschließen. Dafür zock ich halt DS. Das grandiose *GTA: Chinatown Wars* fesselt mich immer noch. Außerdem bin ich vom US-Titel *Peggle: Dual Shot* abhängig. Ja, es ist pures „casual", aber das ändert nix am Suchtfaktor. Mein Import-Tipp!

Touchmaster	09/07	79%	76%
Ultimate Band	05/09	70%	76%
Wario Ware Touched	03/05		87%
Yoshi's Touch & Go	06/05	73%	77%
Zendoku	07/07	70%	60%
Zoo Keeper	03/05	77%	81%

JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	MS	ES
Crash: Herrscher der Mutanten	01/09	52%	56%
Drawn to Life: SpongeBob …	12/08	66%	68%
Giana Sisters DS	04/09		78%
Kirby: Maus-Attacke	08/07	70%	82%
Kirby: Power Paintbrush	12/05		90%
Kung Fu Panda	09/08		71%
Lego Batman	12/08	82%	80%
Lego Indiana Jones: Die legendären …	08/08	83%	81%
Lego Star Wars: Die komplette Saga	02/08	83%	83%
Looney Tunes: Duck Amuck	01/08	69%	71%
New Super Mario Bros.	08/06	75%	90%
Rayman Raving Rabbids	05/07		75%
Sonic Rush	12/05	83%	87%
Sonic Rush Adventure	11/07	83%	87%
Spider-Man: Web of Shadows	12/08		81%
SpongeBob: Die Macht des Schleims	01/09	70%	72%
Super Mario 64	03/05	65%	88%
Super Princess Peach	06/06		83%
Tak: Die große Juju-Jagd	03/06		72%
The Legend of Spyro: Dawn of the …	01/09		65%
Wario: Master of Disguise	07/07		70%
Yoshi's Island DS	01/07		89%

RENNSPIEL

Titel	Ausgabe	MS	ES
Asterix & Obelix XXL 2: Mission Wifix	01/07	73%	73%
Crash of the Titans	12/07		79%
Die Simpsons: Das Spiel	01/08	70%	77%
Jagdfieber	01/07	67%	81%
Asphalt 2: Urban GT	02/07	78%	79%
Burnout Legends	01/06	73%	75%
Cars Hook International	02/08	72%	67%
Diddy Kong Racing DS	06/07	74%	69%
DTM Race Driver 3: Create & Race	11/07	84%	82%
Juiced 2: Hot Import Nights	11/07	74%	77%
Mario Kart DS	12/05	94%	87%
Micro Machines v4	01/07	74%	69%
MX vs. ATV Untamed	05/08	72%	72%
Need for Speed: ProStreet	01/08	78%	80%
Need for Speed Undercover	02/09	76%	75%
Need for Speed Underground	07/05	74%	72%
Race Driver: GRID	06/08	86%	84%
Ridge Racer DS	07/05	80%	74%
Trackmania DS	01/09	83%	80%

ROLLENSPIEL

Titel	Ausgabe	MS	ES
Blue Dragon Plus	05/09		78%
Children of Mana	02/07	86%	80%
Chrono Trigger	04/09	75%	90%
Dragon Quest Monsters: Joker	04/08	80%	82%
Dragon Quest V: Die Hand der Himmels.	04/09		86%
Dungeon Maker	01/09	62%	63%
Etrian Odyssey	08/08		77%
Final Fantasy III	06/07		83%
Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of T.	05/09	85%	82%
Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates	04/08	84%	86%
Final Fantasy IV	07/08		85%
Final Fantasy XII: Revenant Wings	03/08		85%
Fire Emblem: Shadow Dragon	01/09	80%	86%
Heroes of Mana	11/07	75%	72%
Magical Starsign	03/07	70%	75%
Mario & Luigi: Partners in Time	02/06		88%
MegaMan Battle Network 5	06/06	70%	71%
MegaMan Star Force 2	12/08	76%	74%
Monster Lab	01/09	75%	76%
Orcs & Elves	01/08	–	80%
Pokémon Diamant- und Perl-Edition	07/07	91%	89%
Pokémon Mystery Dungeon: Erkundungsteam …	08/08		76%
Pokémon Mystery Dungeon: Team Blau	12/06		74%
Pokémon Ranger: Finsternis über Almia	01/09		75%
Rune Factory: A Harvest Moon Melody	04/09		83%
Spectrobes	04/07	82%	80%
Spectrobes: Jenseits der Portale	12/08	85%	87%
Sonic Chronicles	12/08		85%
Suikoden Tierkreis	04/09		81%
Zubo	12/08		80%

SIMULATION

Titel	Ausgabe	MS	ES
Animal Crossing: Wild World	04/06	88%	87%
City Life DS	12/08		71%
Die Gilde DS	05/09		76%
Die Sims 2	01/06	71%	80%
Die Sims 2: Apartment-Tiere	12/08		67%
Die Sims 2: Haustiere	01/07		81%
Electroplankton	08/06		77%
Enchanted Fol: School of Wizardy	04/09	78%	70%
Harvest Moon: Mein Inselparadies	01/09		72%
Lost in Blue	12/05		79%
Lost in Blue 2	06/07	61%	80%
Nintendogs	10/05		85%
Nintendogs: Dalmatian & Friends	08/06		85%
SimCity Creator	12/08		76%
Theme Park	05/07		76%
The World Ends With You	06/08		88%
Trauma Center: Under the Knife	05/06		83%

SPORT

Titel	Ausgabe	MS	ES
Asterix bei den Olympischen Spielen	02/08		72%
EA Sports Football Academy	04/09	72%	70%
FIFA 09	12/08	85%	83%
FIFA Street 3	05/08	63%	65%
Madden NFL 08	11/07	83%	81%
Mario Slam Basketball	10/06	86%	86%
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen	03/08	86%	82%
New International Track & Field	07/08	87%	84%
Nintendo Touch Golf Birdie Challenge	12/05	80%	80%
Pro Evolution Soccer 6	03/07	83%	79%
Pro Evolution Soccer 2008	03/08	84%	82%
Rafa Nadal Tennis	01/07	78%	72%
Real Football 2009	02/09	78%	76%
Sega Superstars Tennis	05/08	81%	81%
Top Spin 3	09/08	72%	70%
WWE SmackDown! vs. RAW 2009	12/08	82%	83%

STRATEGIE

Titel	Ausgabe	MS	ES
42 Spieleklassiker	11/06	91%	75%
Advance Wars: Dark Conflict	03/08	92%	87%
Advance Wars: Dual Strike	10/05	90%	89%
Age of Empires: Mythologies	02/09	84%	85%
Anno 1701	07/07	87%	87%
Dinosaurier: Kampf der Giganten	12/08	72%	73%
Disney Friends	05/08	73%	75%
Final Fantasy Tactics A2	08/08		87%
Lock's Quest: Hüter der Welt	12/08	82%	83%
Ninjatown	03/09	77%	81%
Scotland Yard	03/09	76%	70%
Schach	06/07	74%	74%
SimCity	08/07		72%
Tom Clancy's EndWar	01/09	85%	87%
Warhammer 40.000: Squad Command	01/08	75%	74%
Yu-Gi-Oh! GX Spirit Caller	05/07	83%	78%
Yu-Gi-Oh! World Championship 2007	06/07	84%	74%
Zoo Tycoon 2	05/08	68%	70%

TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	MS	ES
Tony Hawk's American Sk8land	01/06	83%	86%
Tony Hawk's Motion	02/09		62%
Tony Hawk's Proving Ground	01/08	82%	84%
Skate It	02/09	69%	72%
Snowboard Kids SBK	05/06	70%	69%

DAS ZOCKEN WIR!

SEBASTIAN HEISE

Seit unserem ausführlichen Test lässt mich die bezaubernde Welt des Überraschungshits *Little King's Story* nicht mehr los. Noch immer surrt das Spiel in meiner heimischen Konsole und ich ertappe mich dabei, wie ich die klassischen Melodien aus dem Märchenland in der Fußgängerzone summe. Zwischendurch bin ich nach wie vor mit Wario auf Raubzug. Es gibt noch ein paar Schätze, die ich in *Wario Land: The Shake Dimension* bisher nicht entdeckt habe.

DIE REDAKTION

Herzlich willkommen im Testteil. Und hier ist euer N-ZONE-Team!

DIE REDAKTION

THOMAS EDER
31, Leitender Redakteur

… spürt, wie der Benzin-Anteil in seinem Blut konstant mit den Temperaturen ansteigt. *F1 2009, Excitebots: Trick Racing* und sein kürzlich wieder rundum fit gemachtes Vehikel tragen dazu bei.

ÖL-TIPP: Castrol Formula RS

CHRISTOPH KRAUS
23, Redakteur

Na, welchen Film stellt das obige Bild dar?
A: Zwei Wii-Zapper außer Rand und Band
B: Zwei Nasen schießen Super
C: Nichtrauchende Colts
Ach, alle Antworten sind richtig!

POKÉMON-TIPP: Shaymin-Download-Tour

SEBASTIAN STANGE
27, Redakteur

… ist, seit er *Red Dead Redemption* für PS3 und Xbox 360 gesehen hat, voll im Western-Fieber. Dazu gehören ein alberner Hut, die Dauerbeschallung mit Ennio-Morricone-Songs sowie der tägliche Ritt zur Arbeit – leider nur auf dem Drahtesel.

MAI-BESCHÄFTIGUNG: Urlaub in Portugal

SEBASTIAN HEISE
26, Volontär

… genoss seinen ersten Auslandseinsatz bei Ubisoft in Paris – und natürlich die hervorragende französische Küche! *Red Steel 2* rockt, genauso wie leckerer gebackener Käse und heißes Schoko-Soufflee. Wohin geht's das nächste Mal?

SOMMER-TIPP: Grillen mit guten Freunden

STEFANIE SCHETTER
30, DVD-Redakteurin

… widmet sich mal wieder ihrem Lieblingsthema: Miezekatzen. Ihre beiden Fellknäuel drehen in der Frühlingsluft wieder so richtig auf und fordern jeden Tag eine Extraportion Streicheleinheiten.

EINKAUFS-TIPP: Fusselbürsten

DAVID MOLA
28, Layouter

… ist auf dem Sporttrip, gibt entsprechend im Fitnessstudio Vollgas, um überschüssige Pfunde loszuwerden, und wird dabei vom treibenden Schwedengeknüppel der Band Scar Symmetry akustisch angefeuert.

CD-TIPP: Scar Symmetry – Holographic Universe

REDAKTIONSTAGEBUCH

WOCHE 1:
Sebastian in Fronkraisch! Zwar musste unser rasender Reporter morgens um halb fünf raus und bekam im Flieger nur ein trockenes Vollkornbrot mit Käse, doch der Trip ins Nachbarland hat sich gelohnt: Neben einem unheimlich coolen Team und einem extrem vielversprechenden Spiel durfte Sebastian auch noch selbst mit Wii MotionPlus zocken. Yeah! Und nach der fantastischen französischen Küche gab es dann als Krönung abends im Flieger… richtig, ein trockenes Vollkornbrot mit Käse. Bon appétit!

WOCHE 2:
Unser Prakti Florian stürzte sich in einen wahren Poké-Wahn: Den ganzen Tag *Pokémon Platin* testen, Videos aufzeichnen und Screenshots auswerten. Dazu die Videos kommentieren, eine fette Komplettlösung schreiben und weiterzocken. Kein Wunder, dass er nachts in seinen Träumen von Bibern und Ratten verfolgt wird. Leider läuft Florian seitdem nur noch mit starrem Blick durch die Redaktion und murmelt: „MUSS … SHAYMIN … RUNTERLADEN … SHAYMIN … LUFTFORM …"

WOCHE 3:
Wettschulden sind Ehrenschulden! Einen kompletten Tag hockte Sebastian vor dem Rohrkrepierer *Superman 64*. Was für ein Nebel. Selbst nach mehreren Stunden gelang es ihm nur mit Mühe und Not, durch gefühlte Myriaden von Ringen zu fliegen. Währenddessen war Christoph im schönen Hamburg unterwegs, um sich vom neuen Formel-1-Spiel für die Wii zu überzeugen. Und Tom durfte sich in Frankfurt sämtliche kommenden Konami-Perlen für euch anschauen. Wie gemein!

WOCHE 4:
Unsere drei glücklichen Leser Daniel Frömel, Isaak Bicks und Stephan Moser stellten sich auf unserer Homepage so gut an, dass sie einen Exklusiv-Zock zu *The Conduit* bei SEGA in München gewannen. Neben Christoph trafen sie auch die Entwickler der Action-Hoffnung. An sechs Bildschirmen gingen die glücklichen Gewinner auf Alien-Jagd und durften unserem gebeutelten Redakteur ordentlich den Hintern versohlen. Dazu gab es noch leckere Pizza! Alle Beteiligten bestätigen: Dieser Shooter wird rocken! Auf der Heimfahrt konnte sich Christoph dann persönlich überzeugen: München ist fest in SEGAs Händen: Ein Graffiti-Sonic hob für ihn am Starnberger See den Daumen!

DER TESTTEIL

Wii

54 Excitebots: Trick Racing
48 Geheimakte 2: Puritas Cordis
52 Guitar Hero Metallica
56 King of Fighters: The Orochi Saga
46 Little King's Story
57 Marbles Balance Challenge
57 Monsters vs. Aliens
50 Rock Band 2
56 Samurai Shodown Anthology
57 Vertigo
58 Wii Ware

DS

70 Aqua Panic
71 Away Shuffle Dungeon
68 Big Bang
66 Disgaea DS
71 Don King Boxing
60 DSi Ware
67 Geheimakte 2: Puritas Cordis
71 Lifesigns
71 Monsters vs. Aliens
62 Pokémon Platin
70 Populous
69 Rhapsody
70 Rock Revolution
70 Sherlock Holmes
69 Valkyrie Profile
69 YGO 5D's Stardust Accelerator WC09

VC

85 Alex Kidd: The Lost Stars
85 Secret Command
86 The Legend of Zelda: Majora's Mask

5-MINUTEN-TEST-TERRINE

Damit manche Spiele nicht unter den Tisch fallen, stellen wir sie in dieser Rubrik kurz und knackig vor – subjektiv bewertet nach fünf Minuten Spielzeit. Viel Spaß!

APASSIONATA – DIE GALANACHT DER PFERDE (DS)

Ich dachte ja immer, *Apassionata* hätte was mit Pralinen zu tun. Oder mit Damenunterwäsche. Jetzt liegt *Apassionata* aber in Pferdespiel-Form vor mir auf dem Schreibtisch. Erst mal sehen wir uns den wunderschönen Ladebalken an. Aha! Endlich tut sich was und ich darf meinen selbst erstellten Jockey durch ein unfassbar hässliches und pixeliges 3D-Gehöft lenken. Wo sind die Pferde? Wann startet die Gala? Sämtliche Gebäude sind geschlossen. Hallo? Jemand da? Peter? Da der olle Gaul mir keine Antwort gibt und vermutlich sein weiteres Dasein irgendwo als Roulade fristet, bleib ich dann doch lieber bei Pralinen und Frauenunterwäsche. **(sh)**

GERMANY'S NEXT TOP-MODEL (DS)

Für mein Praktikum bei der N-ZONE hab ich in Rednitzhembach gewohnt – und gerade erfahren, dass *Germany's Next Top-Model*-Kandidatin Katrina ebenfalls aus dem fränkischen Nest stammt. Die gibt es im DS-Spiel zur Serie zwar nicht, dafür hunderte anderer Kandidatinnen, die ihr zum ausgehungerten Superstar pushen sollt. Mit ihnen absolviert ihr furchtbar lahme Minispiele. Merkt euch zum Beispiel eine bestimmte Körperhaltung und zeichnet sie auf dem Touchscreen nach. Zickenkrieg auf dem DS? Hab ich noch 'ne Zeile? Hallo, Katrina! Lust auf 'ne selbst gebackene Vanille-Waffel? **(sh)**

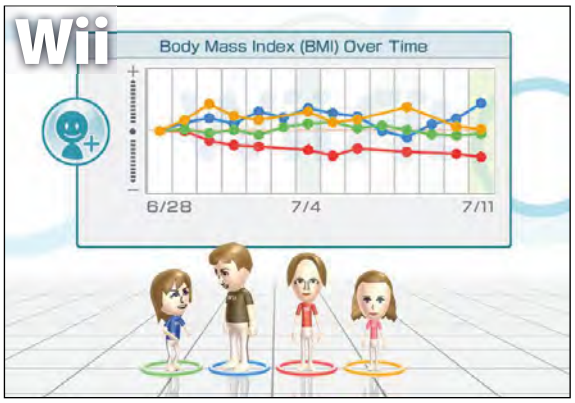
WERTUNGSSYSTEM

0-49%: Spiele in diesem Wertungsbereich solltet ihr meiden, große Schwächen lassen hier nur wenig Spielspaß aufkommen!
50-74%: Solider Durchschnitt: Spiele mit dieser Wertung haben zwar Schwächen, sind für Genre-Fans aber einen Blick wert!
75-100%: Die Oberklasse: Eine solche Wertung steht für Spielspaß, weswegen ihr hier in der Regel bedenkenlos zugreifen könnt!

ICONS

Dank dieser Icons könnt ihr auf den ersten Blick erkennen, ob ein Spiel die heiß begehrten N-ZONE-Awards einheimst, ob ihr dazu einen Beitrag auf unserer Heft-DVD findet und ob wir die Games bei Vorschauen selbst gespielt haben!

VERKAUFS-CHARTS



Platz	*	Titel	Monate
1	2	Wii Fit	11
2	1	Mario Kart Wii	11
3	3	Wii Play	27
4	Neu	Sonic und der Schwarze Ritter	1
5	5	Animal Crossing: Let's go to the City	5

Platz	*	Titel	Monate
1	1	Mario Kart DS	21
2	2	Professor Layton und das …	3
3	5	New Super Mario Bros.	27
4	We	Mario & Sonic bei den Olymp. Spielen	9
5	We	Animal Crossing: Wild World	23

* Platz des Vormonats

86 N-ZONE EINZELSPIELER-HIT

VIDEO AUF DVD

LITTLE KING'S STORY

Die schlechte Nachricht: Die Finanzkrise ist inzwischen auch im Märchenland angekommen. Die Gute: Ihr könnt etwas dagegen tun!

FAKTEN

- Entwickelt von Cing (Another Code, Hotel Dusk)
- U. a. waren Mitarbeiter von Harvest Moon, Final Fantasy, Super Mario RPG und Kingdom Hearts beteiligt.
- Genremix aus Strategie-, Rollenspiel- und Simulationselementen
- Schräger Humor
- Klassische Musikstücke begleiten das Geschehen
- Wii-exklusiv

TEXT
Sebastian Heise
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

Wer träumt nicht davon, mit Zepter und Krone auf einem Thron zu hocken und mit einem Glöckchen zu bimmeln, um Untertanen herbeizurufen und sich bedienen zu lassen? Genau das passiert dem kleinen, einsamen Jungen Corobo in *Little King's Story*: Kaum stolpert er über eine Krone, regiert er fortan ein riesiges, märchenhaftes Königreich. Das einzige Problem an der ganzen Sache ist nur, dass seine Untertanen auch nicht wirklich Lust auf Arbeit haben. Also müsst ihr als Monarch selbst ran und euren Gefolgsleuten Beine machen, um die Wirtschaft florieren zu lassen!

AUF SCHATZSUCHE

Zunächst lernt ihr euren persönlichen Berater, den Kuhritter Hauser kennen, der euch in euer frisch gewonnenes Märchenland einführt und euch eure Minister vorstellt. Tretet ihr aus eurem Regierungsgebäude heraus, empfängt euch ein lauschiges Wäldchen, gleißende Lichtstrahlen brechen durch die Baumkronen. Auch eure zu Beginn noch wenigen Einwohner genießen die herrliche Atmosphäre. Jeder Einzelne von ihnen hat einen eigenen Namen und erzählt euch fortan von seinen alltäglichen Problemchen. So wächst euch euer Personal nach und nach ans Herz und ihr fühlt und leidet mit ihnen. Per Druck auf den B-Knopf zückt euer kleiner Herrscher das Zepter und fordert die Drückeberger dazu auf, ihrem König zu folgen.

Jetzt wird das Königreich auf Vordermann gebracht! Bis zu fünf Untertanen folgen euch zu Beginn eurer königlichen Mission auf Schritt und Tritt. Betätigt ihr den Z-Knopf, erscheint ein gelber Pfeil vor euren Augen. Schaut ihr ein Objekt an, welches eure Gefolgsleute verwenden können, erscheint darüber ein rotes Symbol. Sollen eure Arbeiter etwa ein Loch graben, fordert ihr einen oder mehrere Untertanen mit je einem Druck auf den A-Knopf zur Arbeit auf. Je mehr Leute buddeln, desto schneller verschwindet das rote Symbol und mit etwas Glück fördern eure Mannen einen Schatz zutage. Für einen ersten Regierungstag ist das zwar alles recht anstrengend, aber nur mit genügend Gold könnt ihr euer Reich auch ausbauen!

IN DER AUSBILDUNG

Euer erstes neues Gebäude ist ein Bauernhof. Teilt euren Bauwunsch einfach eurem Knappen Hauser mit. Das Spiel platziert euer Gestüt automatisch (schließlich gibt es nur eine immer gleiche Karte) und bereits einen Tag später steht euch die Farm zur Verfügung. Schickt ihr Gefolgsleute in euren Neubau, werden diese zu Bauern ausgebildet. Diese sind in der Lage, Baumstämme aus dem Weg zu räumen und Gemüse zu ernten. Siehe da: Neue Gebiete eures Königreichs sind nun erreichbar. So geht es dann weiter: Erst mit Soldaten beseitigt ihr fiese wandelnde Rüben und aggressive Schnecken. Um Söldner zu gewinnen, kratzt ihr genügend Kleingeld für eine Kaserne zusammen. Eure Krieger greifen auf Befehl an oder ziehen sich zurück, sodass die Kämpfe eine strategische Note bekommen. Da ihr Charaktere mit verschiedenen Berufen gleichzeitig kommandieren könnt, können die Kämpfe allerdings etwas hektisch und unübersichtlich werden, obwohl ihr per Steuerkreuz die Berufsklasse wechseln könnt. Auch die Zielauswahl spielt euch manchmal Streiche. Sterben euch eure Untertanen vor der Nase weg, droht euch der Unmut der Bevölkerung. Nicht nur falsche Taktik im Kampf, sondern auch Überarbeitung ist eine häufige Todesursache im Märchenreich. Passt also auf, dass ihr eure Gefolgsleute ab und an austauscht, sonst sinkt eure Beliebtheit in den Keller und ihr müsst Strafe für die entschlafenen Arbeiter zahlen. Zum Glück gibt es einen mysteriösen Strand, an dem ihr eure verlorenen Anhänger wieder aufsammeln dürft.

ABWECHSLUNG PUR

Unsere Sorge, das Spielprinzip könnte auf Dauer eintönig werden, erwies sich in unserem Test als komplett unbegründet. Habt ihr erst mal einen Marktplatz eröffnet, bringt euch Hauser jeden Tag Briefe, in denen ihr Aufträge und Ideen eurer Untertanen annehmen könnt. Eure erste Fanpost fordert euch beispielweise auf, eine untote Kuh zu

PARTYSTIMMUNG Ein jährliches Kuhfest erinnert an eure Heldentaten – Erlebt eure Bevölkerung mal ausgelassen!

RINDERWAHN Der erste Zwischengegner ist diese untote Kuh, die eure Untertanen terrorisiert.

KÖNIGLICH Sorgt fair für eure Untergebenen – Sie werden es euch danken und euch treu folgen!

beseitigen, die auf einem verlassenen Friedhof die Einwohner heimsucht. Immer wieder wartet *Little King's Story* mit neuen skurrilen Ideen auf. Lasst euch von der niedlichen Aufmachung nicht täuschen: Der geniale, mit Anspielungen gespickte Humor wird auch ältere Spieler in seinen Bann ziehen! Nicht nur andere Videospiele und haufenweise Märchen zieht der Titel durch den Kakao, auch Wirtschaft, Regierung und das Verhalten der Bevölkerung werden auf die Schippe genommen. Irgendwann rückt Hauser mit seinem eigentlichen Plan heraus: Es geht um die Weltherrschaft! Schickt also eure geliebten Untertanen in den Kampf mit anderen Völkern und mausert euch zum würdigen König. Zwar können einige Laufwege und das Verschaffen von Vermögen mit der Zeit ein wenig nervig werden, dafür entschädigen euch die vielen verschiedenen Aufgaben.

FÜR JUNG UND ALT

Dank dreier auswählbarer Schwierigkeitsgrade und der Fülle an Möglichkeiten ist *Little King's Story* für nahezu jede Altersstufe geeignet und fordert auch erfahrene Zocker. Wie weit ihr euer Königreich auch vorantreibt, das unglaubliche kreative Team hinter *Little King's Story* setzt immer wieder eine weitere witzige Idee drauf. Fuchtel- und Schütteleinlagen gibt es keine, stattdessen erwartet euch eine solide Steuerung, die nur in Kämpfen mit mehreren Gefolgsleuten etwas schwächelt. Im Hintergrund laufen klassische, allseits bekannte Melodien, die schön aufbereitet wurden und sich nahtlos in das zauberhafte Geschehen einfügen. Die Charaktere geben ein unverständliches Gebrabbel von sich, wie wir es etwa aus der *Zelda*-Reihe kennen, dafür sind die witzigen Gespräche prima ins Deutsche übersetzt worden, versehen mit Anspielungen und drolligen Dialekten. Auch die schöne Grafik mit haufenweise schrägen Details trägt ihren Teil zum Gesamterlebnis bei. Dieses Spiel ist ein wahres Kleinod und ein Geschenk an alle Wii-Besitzer!

DIE MEINUNG

SEBASTIAN HEISE:
Was für eine Überraschung! Bereits der liebevolle Vorspann im Stil von Kreidezeichnungen hat mich mit den tollen Sprechern in seinen Bann gezogen. Doch spätestens nach der ersten humorvollen Einlage war es um mich geschehen, ich wollte einfach nur weiterspielen, um zu erleben, was als Nächstes los ist in meinem Königreich! Nur ein Beispiel: Die Einwohner feiern ein entspanntes Kuhfest (die Entwickler hatten es anscheinend mit Kühen) mit einem riesigen Feuerwerk, weil sie endlich von der untoten Kuh befreit sind – und ich als König entscheide, wann meine Untertanen zu Bett gehen sollen. Dank ihrer eigenen Persönlichkeit sind mir meine Pappenheimer mit der Zeit echt ans Herz gewachsen und es fiel mir zunehmend schwerer, sie in den Kampf zu schicken. Mit einer Kombination aus hübscher Grafik, der genialen Musikauswahl und den vielen herrlichen Einfällen der Entwickler ist Cing ein echtes Ausnahmespiel gelungen. Ein Schuss *Animal Crossing*, ein bisschen *Pikmin*, ein Tropfen *MySims* und viel, viel gute Laune: Gebt dem kleinen König eine Chance. Schluss mit Schubladendenken: *Little King's Story* ist weder Casual- noch Core-Game, sondern einfach fantastische Unterhaltung für jede Altersgruppe und ganz klar eines der großen Wii-Highlights dieses Frühjahrs!

WERTUNG Wii

LITTLE KING'S STORY

GENRE	Simulation/Strategie
HERSTELLER	Rising Star Games
ENTWICKLER	Marvelous Entertainment
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
PREIS	Ca. 45 Euro
TERMIN	24. April
SPIELER	1

\+ Gelungener Genremix
\+ Genialer Sound
\+ Herrlich anspielungsreicher Humor
– Kämpfe ab und zu etwas hektisch

Steuerung: **82** Grafik: **84** Sound: **87**

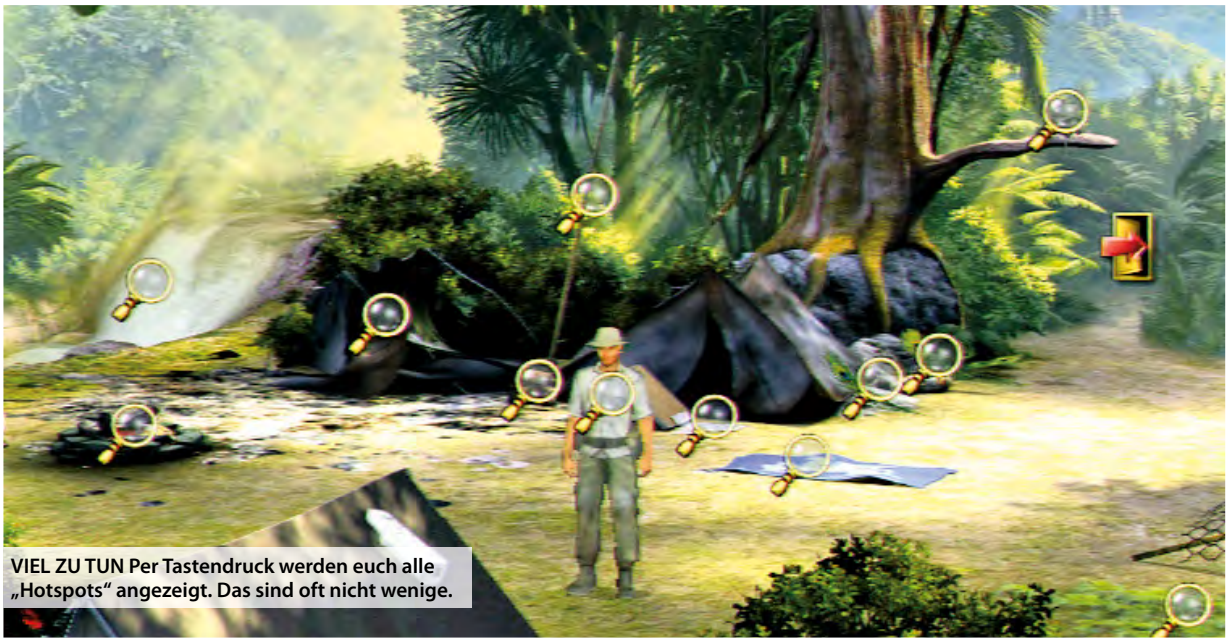
MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
–	**86**

FAZIT: Leidet und freut euch mit euren Untertanen – bis zur Weltherrschaft. Wahrhaft königlich!

MYSTERIÖS Dieser seltsame Typ schnüffelt euch zu Beginn des Spiels hinterher.

RATGEBER An bestimmten Stellen könnt ihr euch hilfreiche Tipps geben lassen.

VIDEO AUF DVD



VIEL ZU TUN Per Tastendruck werden euch alle „Hotspots“ angezeigt. Das sind oft nicht wenige.

FAKTEN

- Nachfolger zu Geheimakte Tunguska
- Basiert auf PC-Adventure
- Komplett deutsche Sprachausgabe
- Zweiter Spieler kann mit Pointer Tipps geben
- Unterstützt 480p und Widescreen
- Spielzeit etwa 8 Stunden

TEXT
Sebastian Stange
LAYOUT
Wojtek Pruchnicki
BILDER
N-ZONE

GEHEIMAKTE 2 PURITAS CORDIS

Die Welt stürzt ins Chaos! Könnt ihr sie retten?

Nina Kalenkow – Heldin des ersten Geheimakte-Abenteuers – hat sich eine düstere Zeit für ihre Kreuzfahrt ausgesucht. Nicht nur hat sie sich von ihrem Freund Max getrennt, obendrein wird sie bei der Abreise im Hamburger Hafen Zeugin eines tödlichen Unfalls. Und das ist noch nicht alles: Überall auf der Welt kommt es zu Naturkatastrophen, Seuchen und Kriegen. Da ist Urlaub vielleicht ganz gut, um all den Ärger zu vergessen. Aber natürlich stolpert Nina erneut in eine Verschwörung und bekommt es diesmal mit der mysteriösen Sekte Puritas Cordis zu tun, die offensichtlich bei all dem Ärger eine Rolle spielt – selbst beim Unglück im Hamburger Hafen. Auch Max Gruber, Ex-Freund der rothaarigen Abenteurerin ist wieder mit dabei, jedoch am anderen Ende der Welt. Er hilft einer Studienfreundin bei Ausgrabungen im indonesischen Dschungel. Die Handlung springt zwischen Max und Nina hin und her – erst kurz vor Ende der Geschichte treffen sich beide wieder.

PER POINTER INS ABENTEUER

Wie auch der Vorgänger ist die Story durchaus spannend und dient als Vorlage für allerlei spannende Rätsel. Bis erstmals wirklich Spannung aufkommt, vergehen allerdings zirka zwei Spielstunden. Anfangs liefert ihr euch an Bord des Kreuzfahrtschiffes eine Schnitzeljagd mit einem Kind, nehmt an einem Bastelwettbewerb teil, verkleidet euch als dumme Tussi und bastelt improvisierte Klingeln. Wirklich aufregend ist das nicht, aber immerhin nimmt die Story mit einer unerwarteten Wendung gehörig Fahrt auf. Spätestens wenn ihr als Max im Dschungel eure gefangene Freundin retten müsst, zieht euch das Spiel in seinen Bann.

Die Steuerung ist wie auch beim Vorgänger rundum gelungen. Per Pointer zeigt ihr auf Objekte, die A-Taste dient zum Aufnehmen oder

DSCHUNGEL-IDYLLE Manche der Hintergründe sehen richtig klasse aus, etwa dieser Tempel-Eingang.

SEEBÄR Zwar bewegen sich die Figuren teils etwas ungelenk, die Modelle können sich aber sehen lassen.

„Die Animationen der Figuren wirken zwar etwas hölzern, dafür passt die Sprachausgabe."

Bedienen, die B-Taste zum Anschauen, das Digipad ruft das Inventar auf und per Plus- oder Minus-Knopf könnt ihr euch alle „Hotspots" markieren lassen. Das erspart euch das mühsame Absuchen der Hintergründe nach wichtigen Gegenständen. Zusätzlich darf sogar ein zweiter Spieler einen eigenen Cursor über den Bildschirm fahren um damit Hinweise zu geben. Eine nette Idee, jedoch tut es das gesprochene Wort im Praxistest viel besser. „Schau dir mal die Astgabel da an!" ist schneller und präziser als das Zeigen per Cursor.

VOM PC AUF DIE WII

Rein technisch wirkt das Grafikabenteuer durchweg solide. Die Hintergründe sind allesamt gut gestaltet und stellenweise stapft ihr durch wahrhaft malerische Szenarien. Die Animationen der Figuren wirken zwar etwas hölzern, dafür passt die deutsche Sprachausgabe mit vielen bekannten Stimmen. Wer *Die Simpsons* mag, erkennt bestimmt die Stimme des Portiers im Luxus-Liner wieder. Zwischen den Rätsel-Parts erzählen recht gut gemachte Rendervideos die Story – diesmal sehr viel öfter als im Vorgänger. Daneben unterhaltet ihr euch auch ausführlich mit allerlei Nebenfiguren, was teilweise etwas ausufern kann. Schön ist übrigens, dass Max und Nina immer wieder ein paar kleine Witze reißen. Humor gehört zu guten Adventures einfach dazu und ist auch hier höchst willkommen. Einen großen Pferdefuß hat die Portierung der PC-Vorlage auf die Wii jedoch: Ladezeiten. Sobald ihr einen Spielbildschirm verlasst, müsst ihr jedes Mal bis zu fünf Sekunden auf den nächsten Abschnitt warten. Das nervt – ganz besonders, da ihr recht viele Schauplätze abklappern müsst.

NICHT IMMER LOGISCH

Das Lösen der Rätsel ist dank der cleveren Spielmechanik sehr komfortabel. Wenn ihr ein Objekt aus dem Inventar aufruft und mit anderen kombinieren wollt, wird das nur bei den Gegenständen zugelassen, wo das Sinn macht. Dadurch erspart ihr euch mühsames Herumprobieren – zumindest bis zu einem gewissen Grad. Schließlich sind manche Rätsel leider arg kompliziert und unlogisch ausgefallen. Es kann auch passieren, dass ihr überhaupt nicht wisst, welches Problem Nina und Max gerade lösen müssen. Immerhin gibt es bei manchen Kopfnüssen eine Hilfe-Funktion und spätestens durch das Versuch-und-Irrtum-Prinzip kommt ihr weiter. Und dank der spannenden Story bleibt ihr dran! Zwar ist Ninas zweites Abenteuer nicht ganz so rasant und fesselnd wie das erste, dennoch unterhält auch *Geheimakte 2* auf hohem Niveau. Dank der guten Steuerung, der klasse Synchronsprecher und schöner Grafik kommen Adventure-Fans eigentlich nicht daran vorbei.

DIE MEINUNG

SEBASTIAN STANGE:
Wie schön, dass endlich das zweite *Geheimakte*-Spiel auf der Wii erschienen ist. Wie schön, dass die Portierung auch noch wirklich gut aussieht und sich toll steuern lässt. Schade nur, dass das Abenteuer nicht ganz die Qualität des Vorgängers erreicht und außerdem die häufigen Ladezeiten nerven. Der Auftakt des Wii-Abenteuers ließ mich zunächst etwas skeptisch zurück. Es mangelte für meinen Geschmack einfach an Spannung und Überraschungen. Doch spätestens nach dem spektakulären Finale von Ninas Kreuzfahrt war ich endlich wieder im Adventure-Fieber. Dinge auflesen, Geräte basteln, Hinweise interpretieren, Codes entschlüsseln – das ist genau mein Ding. Und da es viel zu wenige gute Adventures für die Wii gibt, freue ich mich über *Geheimakte 2,* auch wenn es die Hit-Wertung knapp verfehlt.

DIE WERTUNG Wii

GEHEIMAKTE 2: PURITAS CORDIS

GENRE	Adventure
HERSTELLER	Koch Media
ENTWICKLER	Animation Arts/Fusionsphere
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
PREIS	Ca. 45 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1 (Mitspieler kann helfen)

- \+ Schöne Hintergründe voller Details
- \+ Gelungene deutsche Sprachausgabe
- – Immer wieder nervige Ladezeiten
- – Manche Rätsel sind etwas unlogisch

Steuerung: **84** Grafik: **80** Sound: **82**

MEHRSPIELER: –

EINZELSPIELER: **83**

FAZIT: Auch wenn der erste Teil nicht ganz erreicht wird, zählt Geheimakte 2 doch zu einem der besten Wii-Adventures.

FAKTEN

- Über 80 neue Songs
- Funktioniert ohne den ersten Teil
- Kompatibel zu den alten Rock-Band-Instrumenten
- Download-Songs des ersten Teils können benutzt werden
- Online-Spiel möglich
- In Deutschland keine neuen Instrumente

TEXT
Sebastian Heise
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

93 N-ZONE MEHRSPIELER-HIT

88 N-ZONE EINZELSPIELER-HIT

VIDEO AUF DVD

ROCK BAND 2

Über 80 Songs, Online-Herausforderungen und noch mehr Live-Feeling: The stage is yours!

Gerade habe ich mich mehr oder weniger von den zahlreichen Rock-Sessions zu später Stunde erholt. Gerade scheint sich das von dauerhaftem Subwoofer-Einsatz verursachte Fiepen im linken Ohr allmählich wieder beruhig zu haben. Gerade haben sich die netten Nachbarn aus der Wohnung rechts von mir zu einer friedlichen Einigung in unserem Lärmbelästigungsprozess hinreißen lassen. Gerade habe ich sämtliche leergezockte Batterien mit einem Transporter zur Sondermülldeponie gekarrt. Pech gehabt: Mit Rock Band 2 geht alles nochmal von vorne los!

SING STAR Habt ihr ordentlich gerockt, könnt ihr natürlich wieder die berühmte Sternenpower aktivieren.

LET THERE BE ROCK

Wer bereits den ersten Teil kennt, dürfte sich auch in *Rock Band 2* schnell zurechtfinden: Bis zu vier Spieler greifen zu Gitarre, Bass, Schlagzeug oder Mikrofon und finden sich auf einer Bühne vor Hunderten kreischenden Fans wieder, um ordentlich abzurocken. Den Gitarristen, Bassisten und Drummern zeigen farbige Symbole an, wann welcher Ton zu treffen ist. Während der Schlagzeuger mit seinen Drumsticks im richtigen Moment die passenden Trommeln zu treffen hat, bewegen die Gitarrenspieler jedes Mal ein Plastikteil für einen Saitenanschlag, während sie gleichzeitig eine oder mehrere der insgesamt fünf verschiedenen Tasten treffen müssen. Auch der Sänger ist gefordert, je nach Schwierigkeitsgrad die passenden Töne beizusteuern. Ein grüner Balken am linken Bildschirmrand zeigt an, wie gut oder schlecht ihr gerade abliefert. Wird es zu eng, kann euch nur noch eine gute Notenserie der Mitspieler raushauen, bevor ihr sang- und klanglos von der Bühne gebuht werdet. Sieht eure Bilanz dagegen gut aus, reißt ihr eure Gitarre nach oben und aktiviert zusätzliche Power… Aber was erzähl ich da? Ich wette, jeder von euch hat bereits schon mal eines der Plastikinstrumente in der Hand gehabt. Und trotzdem lohnt ein Blick auf *Rock Band 2*. Denn hier gibt es Konzert-Feeling in Perfektion!

SPIRIT IN THE SKY

Wie im ersten *Rock Band* steigt ihr in ein schnelles Spiel ein oder begebt euch in den Karrieremodus. Dort erstellt ihr aus zahlreichen Vorgaben eigene Rocker in eurem bevorzugten Stil und verpasst ihnen ein Outfit und einen Namen. Auch eure Band tauft ihr ganz nach Belieben und sucht euch ein eigenes Logo aus. Ist eure Rockkapelle eingerichtet, können sich bis zu vier Spieler einklinken – sogar online. Ist niemand verfügbar, bekommt ihr computergesteuerte Bandmitglieder an eure Seite gestellt. Nun geht ihr den harten und steinigen Weg eines Superstars: Von ramschigen Kaschemmen arbeitet ihr euch nach und nach hoch, bis ihr die modernsten Bühnen der Welt rocken dürft. Eure minimale Songauswahl erhöht ihr durch gelungene Performances, sodass ihr bald eure Lieblingssongs zu einer Playlist zusammenstellen könnt und das Publikum mitreißt. Denn das ist bei *Rock Band 2* natürlich wieder das

INSTRUMENTENSCHWINDEL!

Electronic Arts hat eine gute und eine schlechte Nachricht für alle *Rock Band*-Fans am Start. Zuerst die gute: Die Entwickler haben sich die Kritik an den Plastikinstrumenten des ersten Teils zu Herzen genommen und ordentlich nachgebessert! Das Ergebnis sind angenehm leise Drums und eine deutlich überarbeitete Gitarre mit genaueren Sensoren. Das alles erscheint zusammen mit *Rock Band 2* in einem schicken Bundle. Nun die schlechte Nachricht: Nicht in Deutschland. Hiesige Zocker bleiben auf der ersten Version sitzen. Die einzige Möglichkeit, in den Genuss der Verbesserungen zu kommen, scheint also ein USA-Import zu sein – oder weiter mit den zu lauten Drums die Nachbarn zu malträtieren … Leider sind selbst die Instrumente des ersten Teils für Wii nicht mehr überall zu bekommen. Hoffentlich kommt da noch was nach!

GUITAR HEROES Mit mehreren Leuten macht Rock Band am meisten Spaß – ihr könnt sogar online Bandmitglieder einladen!

A und O: Nur wer eine Meute kreischender Konzertbesucher vorweisen kann, bekommt Geld in die Tasche gespült und darf in größeren Locations auftreten. Mit der zusätzlichen Kohle kauft ihr neue Accessoires, Klamotten, Instrumente oder schmückt euch mit Tattoos und hippen Frisuren. In den Videoclips, die während eurer Performance im Hintergrund laufen, seht ihr natürlich all eure Veränderungen auch in Action. So kommt das Feeling eines echten Live-Gigs grandios rüber!

THAT'S WHAT YOU GET

Die Auswahl an Tracks ist bei *Rock Band 2* schier unerschöpflich. Über 80 Songs befinden sich auf der Scheibe, eine weitere große Zahl könnt ihr für jeweils 200 Punkte im Onlinestore dazukaufen. Falls ihr schon Download-Songs für den ersten Teil auf eurer Wii gespeichert habt, könnt ihr diese auch für den zweiten Teil verwenden – und sogar von der SD-Karte aus laden! Leider ist es nicht möglich, die Lieder des ersten Teils zu verwenden, was bei den HD-Konsolen klappt – denn die haben eine wesentlich höhere Festplattenkapazität. Insgesamt sind einige Lückenfüller dabei, bis die großen, bekannten Hits in toller Qualität durchs Wohnzimmer wummern. Ein paar mehr ältere Hits wären meinem Geschmack allerdings mehr entgegengekommen. Schwamm drüber, denn bei dieser ausführlichen Reise quer durch die Musikgeschichte, von Classic Rock a la AC/DC oder Jethro Tull bis hin zu Radiohits von Bon Jovi und Alanis Morissette und Metal-Krachern von Megadeth und Disturbed, ist garantiert jeder für Stunden beschäftigt! Dank des variablen Schwierigkeitsgrades können Anfänger gemächlich ins Spiel einsteigen und Profis wie unser Onliner Maik „Santana" Koch 16tel-Noten schrammeln, bis die Finger glühen. Logisch, dass jedes Bandmitglied seine eigene Einstellung wählen kann und so nie über- oder unterfordert ist.

ONE STEP CLOSER

Neu bei *Rock Band 2* sind zahlreiche Herausforderungen. Beispielsweise müsst ihr eine lange Serie fehlerfrei spielen oder Songs unter erschwerten Bedingungen knacken. Auch ist es möglich, in einem Battle of the Bands gegen andere Rock-Kombos anzutreten oder in einem Seilziehen-Modus ein virtuelles Kräftemessen auszutragen. Trotz der ärgerlichen Entscheidung, die neuen Instrumente nicht nach Deutschland zu bringen, setzt EA mit *Rock Band 2* die Messlatte ein winziges Stückchen höher, was vor allem an der monströsen Titelauswahl und an der gelungenen Online-Unterstützung liegt. Also Jungs, zurück ins Wohnzimmer, Gitarre umgehängt und losgezockt! Im Namen der Nachbarn hoffe ich, dass *Guitar Hero: World Tour* nicht bald mit 300 neuen Songs nachlegt …

BRETT PITT? Vor dem Gig könnt ihr eure Bandmitglieder sehen.

DIE MEINUNG

SEBASTIAN HEISE:
Mich erinnern diese ganzen Musikspiele an meine (erfolglosen) Klavierstunden: Solange man die Hand nicht umsetzen musste, flutschten die Lieder … also Bienchen summ herum und Hänschen Klein. Doch dann fing es an mit schwer zu erreichenden Tasten und viel, viel Üben. Das Gleiche passierte mir mit *Rock Band 2*. Vier Tasten? Null Problemo. Doch sobald ich die verfluchte fünfte, orange Taste brauche und umgreifen muss, muss ich den Song immer und immer wieder spielen, bis es endlich klappt. Sonst verliere ich ständig die Position meiner Finger. Aber das lass ich in diesem Fall gern über mich ergehen, denn *Rock Band 2* ist das bis dato fetteste Musikspiel für die Wii! Bei über 80 Liedern sollte wirklich für jeden Geschmack etwas dabei sein, vom Partyhengst bis zum Hardcore-Metaller, auch wenn ich persönlich eher die locker-flockigen Töne aus „Kids of America", die Red Hot Chili Peppers oder „The Middle" von Jimmy Eat World bevorzuge. Ein wenig schade ist es zwar schon um die verbesserten Instrumente, aber zumindest sind die alten jetzt wieder im Dauerbetrieb. Liebe Hausnachbarn, bitte werft die Klagen diesmal gesammelt in die Ablage P, die blaue Tonne unten im Hausflur. Ich schau sie mir an, wenn ich von meiner Welttournee heimkomme!

DIE WERTUNG Wii

ROCK BAND 2

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	Harmonix
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 50 Euro
TERMIN	23. April
SPIELER	1–4

\+ Enorm viele Songs
\+ Geniale Präsentation
– Keine neuen Instrumente
– Einige Lückenfüller unter den Songs

Steuerung: **88** Grafik: **79** Sound: **91**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
93	**88**

FAZIT: Dank über 80 Songs und zahlreichen Verbesserungen die neue Musikspiel-Referenz!

87 N-ZONE EINZELSPIELER-HIT

90 N-ZONE MEHRSPIELER-HIT

GUITAR HERO: METALLICA

FAKTEN

- 28 fette Metallica-Hits
- Doublebass-Feature
- 21 gute Songs weiterer Bands
- Umfangreicher Charaktereditor
- Guitar-Hero-Tunes-Soundstudio
- Band-gegen-Band-Onlinemodus
- 480p, 16:9

TEXT
Maik Koch
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

Die Heavy-Metal-Götter erobern die Wii

Eingängige Riffs, Doublebass-Gewitter und blitzschnelle Soli – Metallica sind seit mehr als 20 Jahren im Geschäft und machten in den achtziger Jahren den Metal salonfähig. Neben Slayer, Anthrax und Megadeth zählten sie zu den „großen Vier" des Musikstils Thrash-Metal. Insgesamt hat Metallica weltweit über 100 Millionen Platten verkauft und brachte als einzige Band fünf Alben auf Platz 1 der amerikanischen Billboard-Charts unter. Jetzt stürmen James Hetfield, Lars Ulrich, Kirk Hammett und Rob Trujillo mit *Guitar Hero: Metallica* auf die Wii. Haltet euch fest! *Guitar Hero: Metallica* rockt eure Bude!

METALLICA, BABY!

Insgesamt spielt ihr in *Guitar Hero: Metallica* 28 Songs (siehe Extrakasten) der Band. Außerdem enthält das Spiel noch 21 Lieder anderer Bands, welche Metallica selbst ausgesucht haben. Darunter befinden sich Songs von Motörhead, Kyuss, Machine Head, Slayer und vielen anderen. Allein die Namen der Bands versprechen ein fettes Metal-Fest. Wenn ihr die Disc in eure Wii schiebt, erwartet euch im Karriere-Modus eine erfrischende Neuerung. So spielt ihr in *Guitar Hero: Metallica* nicht mehr alle Songs eines Auftritts, sondern müsst eine bestimmte Anzahl an Sternen erreichen, um den nächsten Gig und damit neue Songs freizuschalten. Ihr entscheidet also erstens selbst, welche Lieder ihr spielen wollt, und zweitens wählt ihr im Falle des Scheiterns einfach ein anderes Lied aus. Neben teils richtig knackigen Gitarren-Riffs in „Master of Puppets" oder „Welcome Home (Sanitarium)" wartet für den Drummer der Band mit dem zweiten Kick-Pedal zudem eine höhere Schwierigkeits-Stufe. Genau wie Metallica-Drummer Lars Ulrich entfacht ihr also mit der zweiten Fußmaschine ein Doublebass-Gewitter der Extra-Klasse. Besonders nach dem Metallica-Song „Battery" nehmt ihr besser erst mal eine Dusche.

BEREIT FÜR DIE WORLD TOUR?

Neben dem virtuellen Tonstudio GH-Tunes steht euch in *Guitar Hero: Metallica* auch ein umfangreicher Charakter-Editor zur Verfügung. In Sachen Notenspiel orientiert sich das Spiel am Vorgänger *World Tour*. Bei gehaltenen Noten spielt ihr beispielsweise parallel auch andere Töne oder nutzt das Sliding-Feld der *Guitar Hero World Tour*-Gitarre für die durchsichtigen Noten. Sehr erfreulich ist, dass der Metallica-Song „One" (bereits in *Guitar Hero III: Legends of Rock* enthalten) an das *World Tour*-Notenmuster angepasst wurde. Über die Nintendo Wi-Fi Connection spielt ihr die üblichen Duelle nach Punkten, Guitar Battles mit neuen Items oder mit bis zu vier Freunden im Band-gegen-Band-Modus. Doch leider gibt es in *Guitar Hero: Metallica* auch ein paar kleine Negativ-Punkte. Das *Guitar Hero: Metallica*-Bundle mit Spiel und Gitarre schlägt mit knapp 100 Euro zu Buche. Einzeln wird das Spiel zum Vollpreis von 60 Euro angeboten. Falls ihr keine Metallica-Fans seid oder nicht so sehr auf brachialen Rock beziehungsweise Metal steht, solltet ihr euch den Vollpreiskauf vorher gut überlegen. Des Weiteren gibt es leider keine Möglichkeit, Zusatzsongs auf die Wii herunterzuladen.

METAL UP YOUR ASS!

Wir sind Metallica-Fans der ersten Stunde und hatten bei unserer Test-

DIE 21 SONGS DER ANDEREN BANDS

„No Excuses" - Alice In Chains
„Turn The Page" - Bob Seger
„Albatross" - Corrosion of Conformity
„Am I Evil?" - Diamond Head
„Stacked Actors" - Foo Fighters
„Hell Bent For Leather" - Judas Priest
„Demon Cleaner" - Kyuss
"Tuesdays Gone" - Lynyrd Skynyrd
„Beautiful Mourning" - Machine Head
„Blood And Thunder" - Mastodon
„Evil" - Mercyful Fate
„Armed and Ready" - Michael Schenker Group
„Ace of Spades" - Motorhead
„Stone Cold Crazy" - Queen
„Mother of Mercy" - Samhain
„War Ensemble" - Slayer
„Mommy's Little Monster" - Social Distortion
„War Inside My Head" - Suicidal Tendencies
„Toxicity" - System of a Down
„Black River" - The Sword
„The Boys Are Back in Town" - Thin Lizzy

MOTION CAPTURING Die Jungs von Metallica haben jeden Song in den sogenannten Mo-Cap-Studio eingespielt.

DOUBLEBASS Mit einem zweiten Fußpedal spielt ihr genau so Schlagzeug wie Metallica-Drummer James Hetfield.

KLARE ANSAGE Sänger James Hetfield heizt die lautstarken Metallica-Fans vor den Songs nochmal richtig an.

ZUSAMMENSPIEL Kirk Hammett und James Hetfield teilen sich die kniffligen Solo- und Arpeggio-Parts von Master of Puppets.

POWER-SOLI Die Solo-Parts der Lead-Gitarre von Kirk Hammett fordern euren Plastik-Gitarrenkünsten alles ab!

FRONTMANN Alle Bandmitglieder werden in Guitar Hero: Metallica perfekt in Szene gesetzt.

„Nach dem Doublebass-Gewitter im Metallica-Song ‚Battery' nehmt ihr besser erst mal eine Dusche!"

session richtig viel Spaß! Besonders in voller Bandbesetzung jagen uns die Metallica-Klassiker eine dicke Gänsehaut den Rücken runter. Bevor ihr die Songs spielt, läuft Sänger und Frontmann James Hetfield auch mal ans Mikrofon und fordert das Publikum auf, mitzugehen. Garniert wird die geniale Metallica-Atmosphäre durch die cool animierten Band-Mitglieder und die vielen Metallica-Videos aus dem Motion-Capturing-Studio.

Die neue, auf Bewertungs-Sternen basierende Art des Karriere-Modus erlaubt es euch sogar, fast ausschließlich Metallica-Songs zu spielen. Selbst die Song-Auswahl der anderen Bands enthält viele dicke Heavy-Metal-Kracher. Wir sind vollends begeistert über die namhafte Besetzung! Die fantastische Band-Chronik mit allen Metallica-Perlen hat sich sowohl den Einzel- als auch den Mehrspieler-Hit redlich verdient!

DIE METALLICA-HITS IM ÜBERBLICK

„All Nightmare Long"
„Battery"
„Broken Beat & Scarred"
„Creeping Death"
„Cyanide"
„Disposable Heroes"
„Dyers Eve"
„Enter Sandman"
„Fade To Black"
„Fight Fire With Fire"
„For Whom The Bell Tolls"
„Frantic"
„Fuel"
„Hit The Lights"
„King Nothing"
„Master of Puppets"
„Mercyful Fate"
„My Apocalypse"
„No Leaf Clover"
„Nothing Else Matters"
„One"
„Orion"
„Sad But True"
„Seek & Destroy"
„The Memory Remains"
„The Shortest Straw"
„The Thing That Should Not Be"
„The Unforgiven"
„Welcome Home (Sanitarium)"
„Wherever I May Roam"
„Whiplash"

DIE MEINUNG

MAIK KOCH:
Ich liebe Metallica! Ich liebe dieses Spiel! *Guitar Hero: Metallica* enthält alle meine Lieblingssongs der Band und bietet mit sehr guten Tracks von anderen Bands eine gelungene Metal-Mischung. Leider bietet die Wii-Version keine Download-Möglichkeit für Zusatzsongs, sodass ich wahrscheinlich zur Xbox-360-Version greifen werde. Nichtsdestotrotz rocken Metallica auch auf der Wii den Mief aus der Konsole. Eure Nachbarn haben sich nach dem Lärm von *Guitar Hero World Tour* schon wieder beruhigt? Dann kann *Guitar Hero: Metallica* ja kommen!

DIE WERTUNG Wii

GUITAR HERO: METALLICA

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Activision
ENTWICKLER	Red Octane
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 60 Euro
TERMIN	22. Mai 2009
SPIELER	1-4 (1- 8 Online)

\+ Fette Metallica-Atmosphäre
\+ Alle Metallica-Hits
\+ Frischer Spielfortschritt im Karriere-Modus
\- Hoher Preis

Steuerung: **89** Grafik: **85** Sound: **93**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
90	**87**

FAZIT: Eine dicke Metallica-Fanchronik! Sämtliche Metallica-Hits und viele gute Songs anderer Bands treffen mitten in unser Metal-Herz.

FAKTEN

- Kompatibel zum Wii Wheel
- 14 verschiedene Fahrzeuge
- 12 Umgebungen
- 10 verschiedene Minispiele
- Poker-Rennmodus
- Online-Modus für bis zu 6 Spieler
- Offline-Splitscreen-modus für 2 Spieler, jedoch ohne Computergegner
- 480p, Widescreen und Dolby Pro Logic II

TEXT
Sebastian Stange
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE

EXCITEBOTS: TRICK RACING

Mit der Robo-Schildkröte auf der Überholspur

Mit *Excite Truck* veröffentlichte Nintendo 2007 ein herrlich rasantes Rennspiel, das auch heute noch großen Spaß bringt. In den USA ist inzwischen der Nachfolger erschienen und der macht einiges anders: Statt bulliger Geländewagen heizen ab sofort Roboter über die Pisten. Jedes Modell hat dabei verschiedene Eigenschaften und ist jeweils einem anderen Tier nachempfunden. Der Frosch driftet beispielsweise extrem gut, die Fledermaus gleitet wie ein Weltmeister und die Stärke des Skorpions ist pure Geschwindigkeit. Die Entscheidung, Tier-Roboter anstelle normaler Autos in das Spiel einzubauen, wirkt auf den ersten Blick wirklich absurd. Nicht wenige Kollegen sahen der Bildschirmaction stirnrunzelnd zu und meinten: „Was soll das denn?"

STERNENJAGD

Doch sobald ihr euch die Wii-FB geschnappt und die Robo-Schar durch Neigen des Controllers über die Kurse gelenkt habt, dürften alle Vorurteile vergessen sein. *Excite Truck* war mit seinen aberwitzigen Sprüngen bereits jenseits aller Logik angesiedelt. *Excitebots* führt das konsequent weiter. Bei den Rennen geht es nach wie vor darum, so viele Sterne wie möglich zu sammeln. Der erste Platz ist dabei zwar sehr wichtig, schließlich bringt der satte 50 Sternis ein, den Großteil eures Punktestands heimst ihr aber im Vorbeifahren ein. Die alten Taktiken aus dem Vorgänger gibt es alle noch: Springt weit, dreht euch in der Luft, fahrt knapp an Bäumen vorbei und driftet! Doch nun könnt ihr auch Homeruns schlagen, Tore schießen, Clowns mit Kuchen bewerfen, Fische fangen oder ein „Super Sandwich" aus Brot, Käse und Wurst zusammensammeln. Auch

VOLLGAS Im Spiel drückt ihr nahezu ununterbrochen die Boost-Taste. Was für ein Spaß! Ratet einmal, was es für gute Landungen oder Crashes gibt. Genau, noch mehr Boost!

SPASSBREMSE Die roten Stangen bremsen den rasanten Spielfluss und frustrieren anfangs. Irgendwann habt ihr euch aber an die nötige Wedel-Geste gewöhnt.

wenn es wirklich seltsam klingt: Am Steuer eines Spinnen-Roboters, der mit aberwitziger Geschwindigkeit über wilde Strecken prescht, macht es wirklich Spaß, 10 Bowlingpins umzufahren. *Excitebots* ist ein Videospiel und steht dazu. Wer Realismus sucht, ist hier falsch.

STANGEN-AKROBATIK

Das Spielgeschehen ist rasant, bleibt aber stets gut steuerbar. Anders als bei *Mario Kart Wii* ist das Ausschalten eurer Konkurrenten weitaus weniger wichtig. Zwar gibt es Bomben, Hämmer oder Klappergebisse, mit denen ihr eure Verfolger abschütteln könnt, doch eure volle Konzentration gilt den Sternen. Zudem benutzt ihr nahezu ununterbrochen euren Boost, der aber nicht überhitzen darf. Ihr müsst ihn also gut dosieren oder durch flaches Wasser fahren, um euren Motor zu kühlen. Viel Zeit verbringt ihr außerdem in der Luft denn die Sprünge im Spiel katapultieren euch oftmals sekundenlang in die Höhe. Mit etwas Übung könnt ihr dann Drehungen auslösen und ein paar Extra-Sterne einsammeln. Oder ihr zielt auf eine der gelben Stangen. Um die wirbelt euer Robo dann und mittels Controller-Ruck schleudert ihr ihn wieder weiter – natürlich mit einem Extra-Boost. Auch diesmal gibt es wieder Symbole, die beim Aufsammeln die Strecke verändern. Dann entstehen plötzlich Sprungschanzen oder Täler, die eure Reaktionsfähigkeit auf die Probe stellen und oftmals die Chance auf viele Sterne bieten. Dass wir nebenher eher alberne Ziele erfüllen mussten, störte eigentlich nicht. Lediglich die roten Stangen, die es auf jeder Strecke gibt, können nerven. Hier müsst ihr eure Wii-FB immer schneller kreisen lassen. Kommt ihr jedoch aus dem Rhythmus, dauert es frustrierend lange, bis eurer Robo seine zehn Umdrehungen geschafft hat und weitergeschleudert wird. Immerhin gewöhnt man sich mit der Zeit an das Dreh-Verhalten der verschiedenen Robos. Etwas gezwungen wirkt dieses Feature dennoch.

STRECKEN-RECYCLING

Die Strecken sind allesamt deutlich hübscher als im Vorgänger. Sie sind mit mehr Details gefüllt und bieten teils spektakuläre Anblicke, etwa wenn in Finnland ein riesiger Tanker ans Ufer stößt und dadurch eine Sprungschanze bildet. Leider wurden einige Pisten lediglich wiederverwertet. Zwar gleichen die Strecken dank der vielen neuen Spielelemente und der optischen Generalüberholung dem Vorgänger nicht zu 100 Prozent, wir haben uns jedoch mehr Neues erhofft. Akustisch fehlt übrigens die Möglichkeit, eigene Songs per SD-Karte als Hintergrundmusik abzuspielen. Das ist ärgerlich, schließlich ist die Musikuntermalung des Spiels nur mittelmäßig ausgefallen. Immerhin klingt die Action sonst ganz solide. Der flüssige Online-Modus, die vielen freischaltbaren Extras, nette Minispiele sowie die Möglichkeit, Replays aufzuzeichnen und zu versenden, runden das Gesamtpaket von *Excitebots* ab. Seinen Vorgänger überbietet es klar – nur leider nicht ganz so spektakulär wie erhofft.

DIE MEINUNG

SEBASTIAN STANGE:
Ich liebe *Excite Truck* und bin sogar einer der kranken Leute, die auf allen Strecken den S-Rang geschafft haben. Von *Excitebots* habe ich mir ein Spiel erhofft, das den Vorgänger in allen Belangen übertrifft. Leider ist das nicht ganz der Fall, da einige kleine Dinge am Spiel einfach stören. Aber unterm Strich ist die turbulente Robo-Raserei das bessere Spiel – weil die Grafik noch besser, die Action noch absurder und der Umfang wirklich ordentlich ist. Der feine Online-Modus mit der verführerischen Option, gesammelte Sterne zu verwetten, ist ebenfalls lobenswert. Für Teil drei darf es dann gern der Wettkampf „Geländewagen gegen Roboter" sein. Das wäre sicher witzig!

DIE WERTUNG Wii

EXCITEBOTS: TRICK RACING

GENRE	Rennspiel
HERSTELLER	Nintendo
ENTWICKLER	Monster Games
SPRACHE	Englisch
SPRACHBARRIERE	Niedrig
EUROPA-TERMIN	Unbekannt
SPIELER	1-2 (bis 6 online)

\+ Herrlich schneller, actionreicher Spielverlauf
\+ Sauberer Onlinemodus
\- Schleuder-Stangen brechen die Rennaction
\- Viele Strecken bereits bekannt

Steuerung: **83** Grafik: **84** Sound: **81**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
80	**83**

FAZIT: Kleine Nerv-Mängel und die wiederverwerteten Strecken verhindern den Hit. Ein geniales Rennspiel ist Excitebots aber allemal!

VOLLTREFFER Praktisch im Vorbeifahren erledigt ihr kleine Aufgaben wie diesen Torschuss, um Sterne zu sammeln.

BROTZEIT Das Sandwich bekommt ihr, indem ihr eine Metallschiene entlangsaust und die Einzelteile auflest.

GUTES BLATT Im Extramodus Poker Race müsst ihr das bestmögliche Pokerblatt aufsammeln. Wer´s mag …

NEBENDARSTELLER Eure Konkurrenten stellen – anders als bei Mario Kart Wii – keine Gefahr für euch dar.

PRÜGELN ANNO 1994 Das Gameplay der *The-King-of-Fighters*-Teile ist stark an das von *Street Fighter II* angelehnt.

TERRY BOGARD In der *KoF*-Reihe trafen Helden aus anderen NeoGeo-Spielen aufeinander.

THE KING OF FIGHTERS ...

TEXT Thomas Eder
BILDER N-ZONE

Voll auf die Zwölf mit den NeoGeo-Prügel-Stars!

Mit *The Orochi Saga* erwartet euch eine Spielesammlung der *King of Fighters*-Teile von 1994 bis 1998, die einst auf dem NeoGeo für Furore sorgten. Kein Wunder, denn in den *King of Fighters*-Spielen trafen die besten Charaktere aus den NeoGeo-Prüglern *Fatal Fury* und *Art of Fighting* sowie aus anderen SNK-Titeln aufeinander. Die Serie erfreute sich so großer Beliebtheit, dass sie auf dem 16Bit-NeoGeo bis 2003 jährlich fortgesetzt wurde. Nachdem ihr euch im Menü für einen der Titel entschieden habt, geht die Klopperei auch schon los: In klassischem Prügler-Gameplay fetzt ihr euch in *Street-Fighter*-Manier die Special-Moves nur so um die Ohren. Während das Gameplay (abgesehen davon, dass sich die Games natürlich sehr ähneln) und die Steuerung nur wenig Grund zu Beanstandungen geben, muss man bei der Grafik Kompromisse eingehen. Doch das wird jedermann klar sein, der sich eine Spielesammlung mit 16-Bit-Prügelspielen aus den 90er-Jahren kauft – genauso wenig darf man sich über die teils sehr eigenwillige akustische Untermalung wundern. Insgesamt erhaltet ihr mit der *Orochi Saga* ein auch heute noch speilbares Stück Beat-Em-Up-Geschichte zum fairen Preis!

DIE WERTUNG — Wii

THE KING OF FIGHTERS: THE OROCHI SAGA

GENRE	Beat-Em-Up
HERSTELLER	Ignition Entertainment
ENTWICKLER	SNK Playmore
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
PREIS	Ca. 30 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-2

Steuerung: **80** Grafik: **65** Sound: **68**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
78	**72**

FAZIT: Eine schöne Spielesammlung für Fans klassischer 2D-Beat-Em-Ups, auch wenn man den Spielen ihr hohes Alter ansieht.

GIGANTISCH Besonders beeindruckend waren seinerzeit die coolen Zoom-Effekte der *Samurai-Shodown*-Reihe.

SCHICK Was die Optik anbelangt, machen vor allem die neueren Teile noch eine ordentliche Figur.

SAMURAI SHODOWN ...

TEXT Thomas Eder
BILDER N-ZONE

Und noch eine große NeoGeo Prügel-Serie!

Wer sich gerne klassisch kloppt, wird diesen Monat doppelt beschert: Neben der *The King of Fighters*-Compilation erscheint zudem eine *Samurai Shodown*-Sammlung, die die Teile 1 bis 6 der Reihe beinhaltet. Abgesehen davon, dass ihr euch in *Samurai Shodown* mit Schwertern zuleibe rückt, liegt der Hauptunterschied beim Gameplay in der (gefühlten) Spielgeschwindigkeit: Während es in *KoF* meist recht flott zur Sache geht, wirken die ersten *Samurai Shodown*-Teile fast ein wenig wie in Zeitlupe. Doch hier trügt der Schein ein wenig, denn mit den richtigen Moves und Combos kommt einem das Spiel keineswegs noch zu langsam vor. Wie bei der *KoF*-Compilation ist die Präsentation über jeden Zweifel erhaben: Die Menüs sehen schick aus und sind übersichtlich, beide Games laufen in HD-Qualität und bei den Steuerungsmöglichkeiten bleiben keine Wünsche offen – höchstens der nach einem Wii Arcade-Board. Erwähnenswert in diesem Zusammenhang ist, dass die Teile 5 und 6 gerade mal 6 und 4 Jahre „jung" sind, also grafisch etwas mehr zu bieten haben. Der Preis ist wie bei der anderen SNK-Compilation sehr fair – hier dürft ihr frei nach euren Vorlieben beim Szenario entscheiden!

DIE WERTUNG — Wii

SAMURAI SHODOWN ANTHOLOGY

GENRE	Beat-Em-Up
HERSTELLER	Ignition Entertainment
ENTWICKLER	SNK Playmore
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
PREIS	Ca. 30 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-2

Steuerung: **80** Grafik: **70** Sound: **66**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
76	**75**

FAZIT: Saubere Compilation rund um die stylische Japano-Beat-Em-Up-Reihe, die neben den Klassikern auch zwei neuere Teile enthält!

MARBLES! BALANCE CHALLENGE

Das geniale Murmellabyrinth geht in die zweite Runde

Erinnert ihr euch noch an *Kororinpa*? Kurz nach Wii-Start überzeugte das virtuelle Murmellabyrinth durch eine wirklich genial-simple Steuerung. Der Nachfolger trägt zwar einen anderen Namen, begeistert aber nach wie vor damit, dass jeder das Spiel binnen weniger Minuten begriffen hat. Ihr neigt einfach die Wii-FB in alle Richtungen und so die Hindernisbahn für eure Murmel. Dabei müsst ihr nicht nur den Weg ins Ziel finden, sondern auch Kristalle aufsammeln und könnt auch Bonus-Gegenstände aufspüren. Die Grafik wurde im Vergleich zu Teil eins merklich aufgebohrt. Leider gilt das nicht für die nervigen Dudel-Melodien und die immer noch zickige Kamera. Immerhin gibt es nun einen komplexen Level-Editor, für den ihr Bauteile im Hauptmodus sammelt. Auch das Balance-Board wird unterstützt, was prima funktioniert. Die etwas alberne Story rings um eine Ameise, die nach Hause will, wäre zwar nicht nötig gewesen, dafür überzeugen der riesige Umfang mit über 200 Levels, die Möglichkeit für Mehrspieler-Partien sowie der günstige Preis. Mit *Marbles! Balance Challenge* dürften selbst passionierte Zocker gut unterhalten werden, wenn sie sich darauf einlassen. Gelegenheitsspieler werden es lieben.

DIE WERTUNG Wii

MARBLES! BALANCE CHALLENGE

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Konami
ENTWICKLER	Hudson Software
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	ca. € 30,-
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-4

Steuerung: **83** Grafik: **78** Sound: **69**

MEHRSPIELER **77** EINZELSPIELER **81**

FAZIT: Der zweite Teil der Murmel-Sause macht vieles besser und überzeugt durch das zeitlos spaßige Spielprinzip und satten Umfang.

SAMMEL-ZWANG Ihr müsst erst alle Kristalle auflesen, bevor das Ziel geöffnet wird.

NIEDLICH Auch die Panda-Kugel für absolute Anfänger ist wieder mit dabei.

MONSTERS VS. ALIENS

Spielt die Monster des gleichnamigen Films! Monströser Spaß oder ungeheure Langeweile?

In der Versoftung zum gleichnamigen Film steuert ihr abwechselnd die verschiedenen Monster durch leider mitunter überraschungsarme Levels. Ihr beginnt mit der 15 Meter großen Gigantika: Schnappt euch Autos als Rollschuhe und weicht den Gefahren aus! Dabei solltet ihr nach Monster-DNS Ausschau halten. Sammelt ihr genug davon ein, könnt ihr zwischen jedem Abschnitt Boni freischalten. Abwechslung bringen die anderen Monster ins Spiel, deren Missionen an ihre jeweiligen Fahigkeiten angepasst sind. Actionlastige Einlagen sind für Missing Link reserviert, am symphathischsten jedoch ist der einäugige Blob, der sogar an Wänden und Decken entlangschleimen kann. Insgesamt ist das Spiel aber zu unspektakulär ausgefalllen und nur für begeisterte Anhänger der Filmvorlage zu empfehlen.

DIE WERTUNG Wii

MONSTERS VS. ALIENS

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Activision
ENTWICKLER	Beenox
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
PREIS	Ca. 55,-
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-2

Steuerung: **79** Grafik: **82** Sound: **81**

MEHRSPIELER **73** EINZELSPIELER **73**

FAZIT: Gut inszenierte und dennoch langweilige Umsetzung des Films. Große Kritkpunkte gibt's keine, aber auch keine frischen Ideen.

VERTIGO

Mit Hightech-Kugeln begebt ihr euch in halsbrecherische Höhen. Schwindelfrei?

In Xorbs, futuristischen Kugelgefährten, grast ihr über 50 Parcours auf neun Planeten ab. Indem ihr eure Wii-FB dreht, lenkt ihr euer Gefährt durch die Levels, wahlweise mit einem Zeitlimit versehen. Mit der B-Taste könnt ihr sie augenblicklich bremsen. Viele der Abschnitte seht ihr unfreiwillig oft, da einige unfaire Stellen und undurchsichtiges Leveldesign für Rumprobieren sorgen. Wer mag, benutzt das Balance Board zum Beschleunigen und Bremsen. Im Multiplayermodus missbraucht ihr eure Xorbs als Torjäger oder Bowlingkugel. Die Grafik ist recht blockig und grobschlächtig geraten. Da die Steuerung nach kurzer Zeit akzeptabel funktioniert und ihr eure Kugel jederzeit bremsen könnt, ist das Spiel zwar kein totaler Absturz, aber ein wenig schwindelig ist uns aufgrund der weit besseren Konkurrenz dennoch geworden.

DIE WERTUNG Wii

VERTIGO

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Playlogic
ENTWICKLER	Icon Games
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 30,-
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-4

Steuerung: **67** Grafik: **62** Sound: **74**

MEHRSPIELER **60** EINZELSPIELER **60**

FAZIT: Nette Idee, wirkt aber dezent halbgar und unfair konstruiert. Schafft es bei einigen Zockern dennoch, den Kampfgeist zu wecken.

WAS BRINGEN WiiWARE UND DSiWARE?

Wir ergründen Nintendos Download-Angebote: Was sie nutzen, was es früher gab, wie es weitergeht.

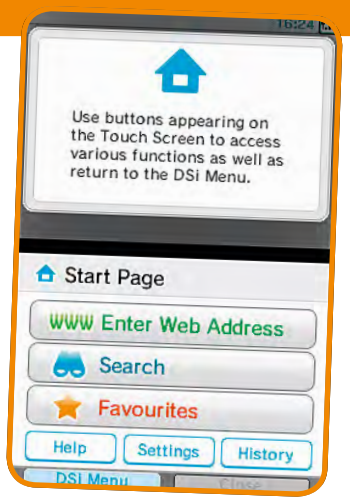
TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE, Nintendo

DSiWARE – DIE HIGHLIGHTS

PLATZ 1: NINTENDO DSi BROWSER

Hurra, der DSi Browser ist zum Start des DSi kostenlos herunterladbar! Daher vergeben wir auch den Platz 1 der sinnvollsten DSiWare-Downloads – er ist schließlich gratis. Mit Schrifterkennung, Tastatur auf dem Bild und der Möglichkeit, den Stylus zum Scrollen zu benutzen, schlägt der DSi seine Vorgänger natürlich um Längen! Außerdem speichert das clevere kleine Tool sämtliche Präferenzen und verfügt über eine Kindersicherung. Deal? Die Ladezeit zum Aufruf von www.n-zone.de betrug in unserem Test übrigens knapp 15 Sekunden. Schneller geht es selbst mit dem iPhone – dem Vorreiter mobilen Internet-Genusses – kaum. Übrigens unbedingt ausprobieren: Die Website mobil.rtl.de/wwm einfach mit dem Opera-Browser aufrufen und bei „Wer wird Millionär?“ per Stylus (hoffentlich) bis zur Millionenfrage durchklicken! Die Web-Version schlägt inhaltlich sogar die miese Vollpreis-DS-Umsetzung – da gibt's bekanntlich den Zusatz-Joker nicht und auch die Fragen wiederholen sich schneller. Noch cooler beim DSi-*WWM*: Ihr könnt online einen Mitspieler herausfordern! Sogar an eine Internet-Highscore-Liste wurde gedacht.

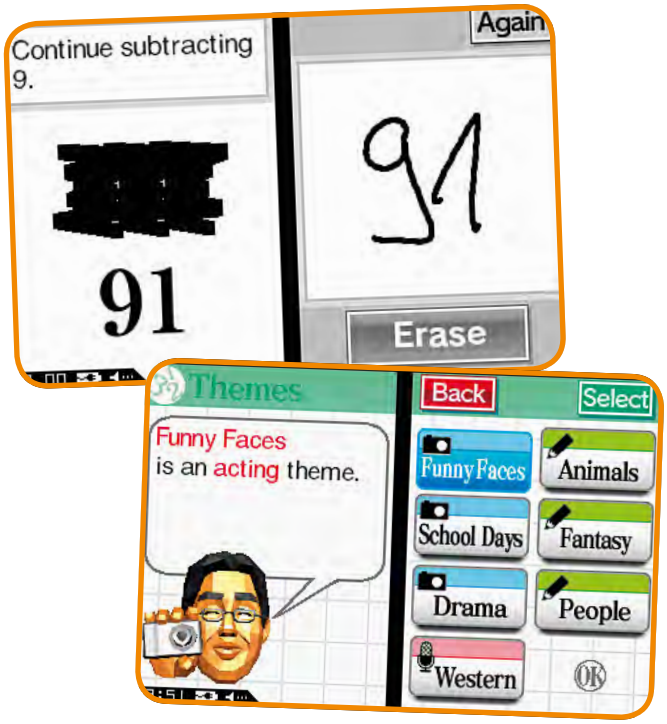
UNSER FAZIT: ●●●●●



PLATZ 2: DR. KAWASHIMAS GEHIRN-JOGGING FÜR ZWISCHENDURCH: ZAHLENLOGIK

Der Doc kommt zurück! Gehirn-Jogging für zwischendurch: Zahlenlogik steht auf dem Behandlungsschein! Deutsche Sprachausgabe wird's definitiv geben, allerdings kommt der Quacksalber mit ein paar Zahlenspielchen wohl etwas abgespeckt daher. Releasedatum und Preis stehen noch nicht fest, wir rechnen mit den nächsten Wochen. Is' was, Doc?

UNSER FAZIT: ●●●●○



PLATZ 3: WARIO WARE SNAPPED!

Neigt euren Kopf nach links und rechts, um mit der darauf befindlichen Gießkanne zwei Blumentöpfe zu bewässern! Hebt jetzt eure Hände nach oben, um drei Münzen abzugreifen! Und dreht nun euer Gesicht nach links, um das hübsche Mädchen zu küssen! Klingt alles total verrückt, aber genau so funktioniert *WarioWare Snapped*! Auch zwei Spieler gleichzeitig dürfen vor der Linse drauflos-zappeln. Für umgerechnet fünf Euro serviert euch der dicke Bartzwirbler knapp 20 Spielchen, die jeweils etwa zehn Sekunden dauern. Ein Manko hat das Ganze allerdings: Die Erkennung der Gesichtskonturen ist nicht allzu gut. Spielt ihr in zu dunkler Umgebung, startet das Spiel erst gar nicht. Abhilfe schafft da nur: Rollos hoch, alle Lichter an und dann hoffen, dass der Minispielwahnsinn beginnt.

UNSER FAZIT: ●●●●○

Einst hing Nintendo der Konkurrenz in Sachen Online-Gaming und -Präsenz meilenweit hinterher. Zusatz-Levels? Fehlanzeige! Kopf-an-Kopf-Duelle via Internet? Gab's nicht! Zusatz-Kanäle im Konsolen-Hauptmenü? Quatsch! Seit Wii und DSi erhältlich sind, hat der Mario-Konzern die offensichtlichen Defizite aber konsequent behoben. Nintendo ist mit einem schlüssigen Konzept auf den Online-Marktplätzen unterwegs und hat mit Virtual Console, WiiWare und DSiWare sogar drei starke Marken geschaffen, die regelmäßig mit neuen Updates befeuert werden. Dass die Freundescodes immer noch für Kopfschütteln sorgen, wollen wir an dieser Stelle besser nicht ansprechen – wir konzentrieren uns einzig auf Download-Angebote.

SEINER ZEIT VORAUS, ABER DIE WELT ZOG NICHT MIT

Erste Erfahrungen mit der damals neuen Internet-Technik sammelte Nintendo übrigens bereits in der Famicom-Ära. Unter dem sperrigen Namen „Family Computer Communication Network System" (FCCNS) strebte Nintendo den Aufstieg zum Telekommunikations-Giganten an. Der Service sollte Kochrezepte, Börsenkurse, Wetterberichte und seriöse Nachrichten in sich vereinen – quasi der Vorläufer der heutigen Wii-Kanäle. Was heute allerdings dank geschmeidiger Animationen, einem übersichtlichen Interface und schneller Netzwerkverbindungen richtig gut funktioniert, war seinerzeit schlichtweg noch nicht ausgereift. Kurzum: Nintendo landete mit dem FCCNS einen klassischen Flop nach Ansage. Das Konzept der ersten onlinefähigen Spielkonsole war seiner Zeit zwar weit voraus, aber die Japaner weigerten sich, persönliche Nutzerdaten – etwa für den Aktienhandel – mit einem Controller einzugeben und über den Äther zu senden. Das Communication Network System verbreitete sich letztlich knapp 130.000 Mal und wurde im Jahr 1991 sang- und klanglos eingestellt. Hiroshi Yamauchi wurde seinerzeit allerdings mit folgenden Worten zitiert: „Wir haben den Service jederzeit wieder im Angebot, wenn die Kunden dafür bereit sind."

SATELLA-WAS?

Als dann1995 das SatellaView als Zusatz-Adapter fürs Super Nintendo angeboten wurde, schien die Welt

DSiWARE – WAS ES SONST NOCH GIBT

PAPER PLANE

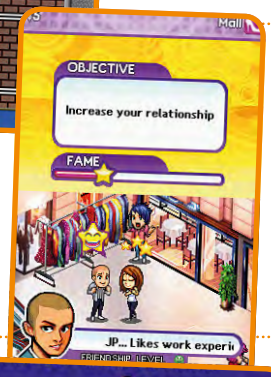
Kennt man bereits als Mikrospiel aus *Wario Ware* für Wii: Ihr steuert kleine Papierflieger durch ein Labyrinth. Simpel, aber fordernd! Kann sogar zu zweit gespielt werden, dafür hat ja jeder Spieler seinen eigenen Bildschirm. Für schlappe 200 Pünktchen geht das Minispielchen in Ordnung.

UNSER FAZIT: ●●●○○

POP SUPERSTAR: ROAD TO CELEBRITY

Von Gameloft kommt in naher Zukunft dieses quietschbunte Musikspiel, in dem ihr euch zum Superstar hocharbeiten müsst. Vom Tellerwäscher zur Tanzmatte; ihr macht einfach (so gut wie) alles, um zum gefeierten Star zu werden. Sogar zu viert. Irgendwann dürft ihr sogar Autogramme schreiben. Im 2. Quartal ist es dann so weit und ihr dürft ordentlich auf die Drums hauen und eurem DSi was vortanzen.

UNSER FAZIT: ●●●○○



PYORO

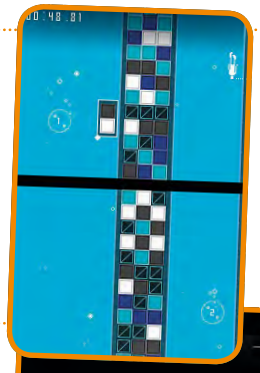
Dass jedes Böhnchen ein Tönchen macht, ist hinlänglich bekannt. Aber dass eine Bohne, die vom Himmel herabfällt, beim Aufprall gleich eine Lücke im Boden hinterlässt, ist uns neu. Aber genau darum geht's im 200-Punkte-Download *Pyoro*. Um die gefährlichen Vitamin-Geschosse unschädlich zu machen, schleckt ihr sie einfach mit der Zunge auf. Falls ihr mal eine Bohne verpasst, solltet ihr allerdings in Deckung gehen, damit ihr das fiese Gemüse nicht auf die Glocke bekommt! Klingt nicht nur schräg, ist es auch. Wir sagen: Für Fahrten mit der Bahn gut angelegte zwei Euro!

UNSER FAZIT: ●●●○○

ART STYLE ACQUITE

Minimalistische, künstlerisch wertvolle Grafik und ungewöhnlicher Sound trifft Puzzlespiel! Bei *Acquite* verschiebt ihr Quadrate in einer Röhre unter Wasser, um einen Taucher in die Tiefen des Ozeans zu befördern. Irgendwann gibt es dann auch mal einen Meeresbewohner zu sehen. Das kreative Geschicklichkeitsspiel kostet 500 Punkte und hat englische Bildschirmtexte.

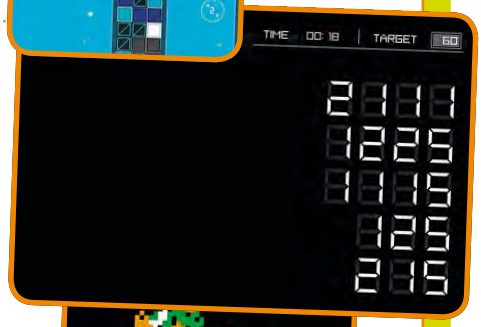
UNSER FAZIT: ●●●○○



ART STYLE CODE

Art Style, die Zweite: Bei *Code* markiert ihr digitale Ziffern so, dass ihre Summe zehn ergibt. Natürlich wird auch dieser Spaß für Querdenker mit der Zeit schneller und zu einer großen Herausforderung. Sieht dank des edlen Designs in Kombination mit dem DSi ungeheuer schick aus! Auch *Art Style Code* ist für 500 Nintendo-Points zu haben.

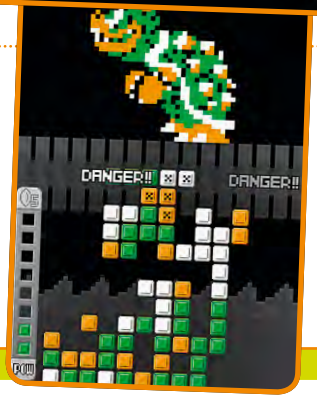
UNSER FAZIT: ●●●○○



ART STYLE PICOPICT

Das dritte *Art Style*-Game richtet sich ganz klar an NES-Veteranen: In kürzester Zeit müsst ihr aus bunten Pixeln NES-Charaktere zusammensetzen. Lebt von einer ordentlichen Portion Nostalgie und ist dank 8-Bit-Optik und Sound eine Hommage an alte Zeiten. Klingt gut, kommt im 2. Quartal und dürfte ebenfalls 500 Punkte kosten.

UNSER FAZIT: ●●●○○

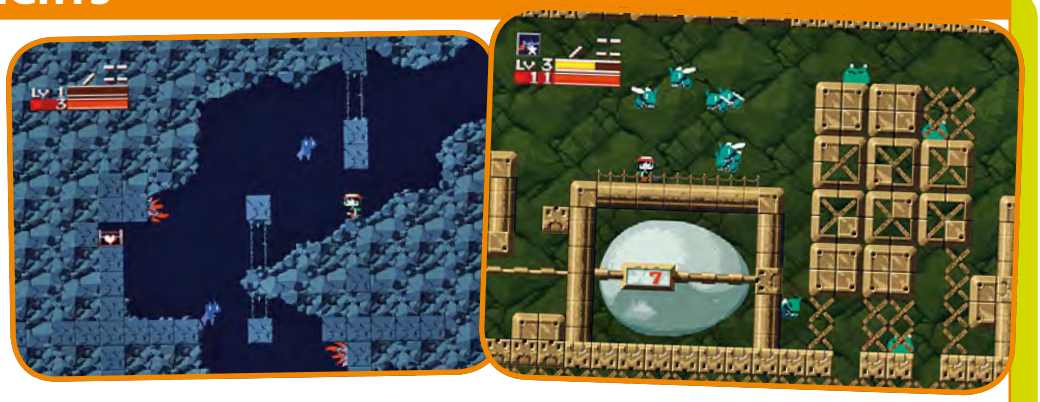


WiiWARE – DIE HIGHLIGHTS

PLATZ 1: CAVE STORY

Ein Muss für jeden Mega-Man-Fan! Diese optisch schick aufpolierte Fassung des auf PC sehr populären Jump & Shoot *Cave Story* wird auch auf der Wii für begeisterte Spieler sorgen. Abgesehen vom süchtig machenden und sehr kurzweiligen Gameplay besticht das Spiel durch seine liebevolle Optik, bei der ihr vom klassischen in einen modernen Look wechseln könnt.

UNSER FAZIT: ●●●●●



PLATZ 2: ICARIAN: KINDRED SPIRITS

Dieses an die Ikarus-Sage angelehnte Jump & Run begeisterte uns vor allem durch seine unkomplizierte Spielbarkeit und die liebevolle Inszenierung. Ihr schlüpft in die Rolle von Nyx, einem Mädchen mit Flügeln, und springt, fliegt und schwebt mit der Kleinen in Seitansicht durch die weitläufigen Abschnitte. Abwechslung bringen die zahlreichen kleinen Rätsel, die ihr zum Vorankommen lösen müsst. Und auch an einen Zweispieler-Modus, der euch sehr gutes Teamwork abverlangt, haben die spanischen Entwickler gedacht. Toll!

UNSER FAZIT: ●●●●○

PLATZ 3: SWORDS & SOLDIERS

Aus Skandivanvien kommt dieses Sidescroller-Strategie-Spiel? Wie bitte?!? Sidescroller-Strategie? Ja, richtig gelesen: In *Swords & Soldiers* müsst ihr strategisch gegen eure Widersacher vorgehen und verfolgt das Geschehen aus der Seitansicht. Doch auch abgesehen davon hat das Spiel einiges zu bieten: Eine schicke Optik, drei Fraktionen, mit denen ihr in die Schlacht ziehen könnt, zahlreiche Zaubersprüche, Schlösser und vieles mehr.

UNSER FAZIT: ●●●●○

DAS IST UNSER 64DD
Das N64-Zusatzlaufwerk setzte auf größere Datenträger. Das Gerät war ein Flop nach Ansage.

noch immer nicht bereit gewesen zu sein. Trotz zahlreicher exklusiver NES-Remakes, etwa von *The Legend of Zelda* oder *Excite Bike*, die allesamt übers Internet heruntergeladen werden konnten, wollten die Zocker ihre neuen Spiele offenbar immer noch regulär als Plastikmodul im Handel erstehen. Auch auf Sonderfunktionen des SatellaViews wie Quiz-Turniere, die zu festen Zeiten ausgetragen wurden, hatten nur die wenigsten Lust. Dass Nintendo während der GameCube-Ära dann fast gänzlich auf Online-Experimente verzichtete, nur zaghaft einen Breitband- und Modem-Adapter veröffentlichte, um damit zumindest in Europa nur ein einziges Spiel (nämlich *Phantasy Star Online Episode I, II* und *III*) online zu vernetzen, ist vor allem einer Tatsache geschuldet: Mit dem in Japan gnadenlos geflopten 64DD verlor Nintendo den Glauben an ein lohnenswertes Internet-Geschäftsmodell. Wir erinnern uns: Das schwarze Zusatzlaufwerk sollte ambitionierte Software hervorbringen, die auf normalen Cartridges nicht möglich sei – etwa eine Abwandlung von *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, das unter dem Projektnamen Ura-Zelda bekannt wurde. Oder ein Spiel um einen jungen Löwen, der sein Reich erkundet und dabei auf allerlei Gefahren stößt. Als das Gerät nach massiven Auslieferungsverzögerungen dann endgültig am 1. Dezember 1999 erschien, war das Interesse mehr als gering. Nach weniger als 15.000 verkauften Exemplaren und geringem Durchhaltevermögen zog Nintendo kaum ein Jahr nach dem (kaum beworbenen) Launch den Stecker. Mit dem Internet Geld zu verdienen, schien damals nicht möglich zu sein.

HEISSE WARE!

Wie eingangs erwähnt, ist damit endlich Schluss, denn Wii und DSi liefern den besten Beweis, dass Nintendo nicht schläft, sondern trotz mehr als 100-jähriger Firmenhistorie immer noch ein junges, frisches Unternehmen ist, das imstande ist, Innovationen zu stemmen. Wir haben uns beim Nintendo WiiWare & DSiWare Media Summit in Großostheim einen Eindruck davon verschafft. Lest daher auf den folgenden Seiten unsere Eindrücke von den Games, die ihr euch in den nächsten Monaten über Nintendos Download-Kanäle auf die Wii oder den DS saugen könnt!

„Cave Story ist ein Muss für jeden Mega-Man-Fan und besticht durch den aufgedonnerten Look.“

WiiWARE – WAS ES SONST NOCH GIBT

BONSAI BARBER

Nintendo selbst veröffentlicht dieses Downloadspiel, in dem ihr mit der Wii-FB den Haaren anderer auf die Pelle rückt! Dazu habt ihr eine breite Auswahl an „Werkzeugen“ wie Scheren, Klingen oder Haarspray zur Verfügung, mit dem ihr die neuesten Trendfrisuren auf die Köpfe eurer Kunden zaubern müsst. Erwartungsgemäß spaßig geht's beim Zocken zu, sodass Lacher vorprogrammiert sind.

UNSER FAZIT: ●●●○○

CRYSTAL DEFENDERS

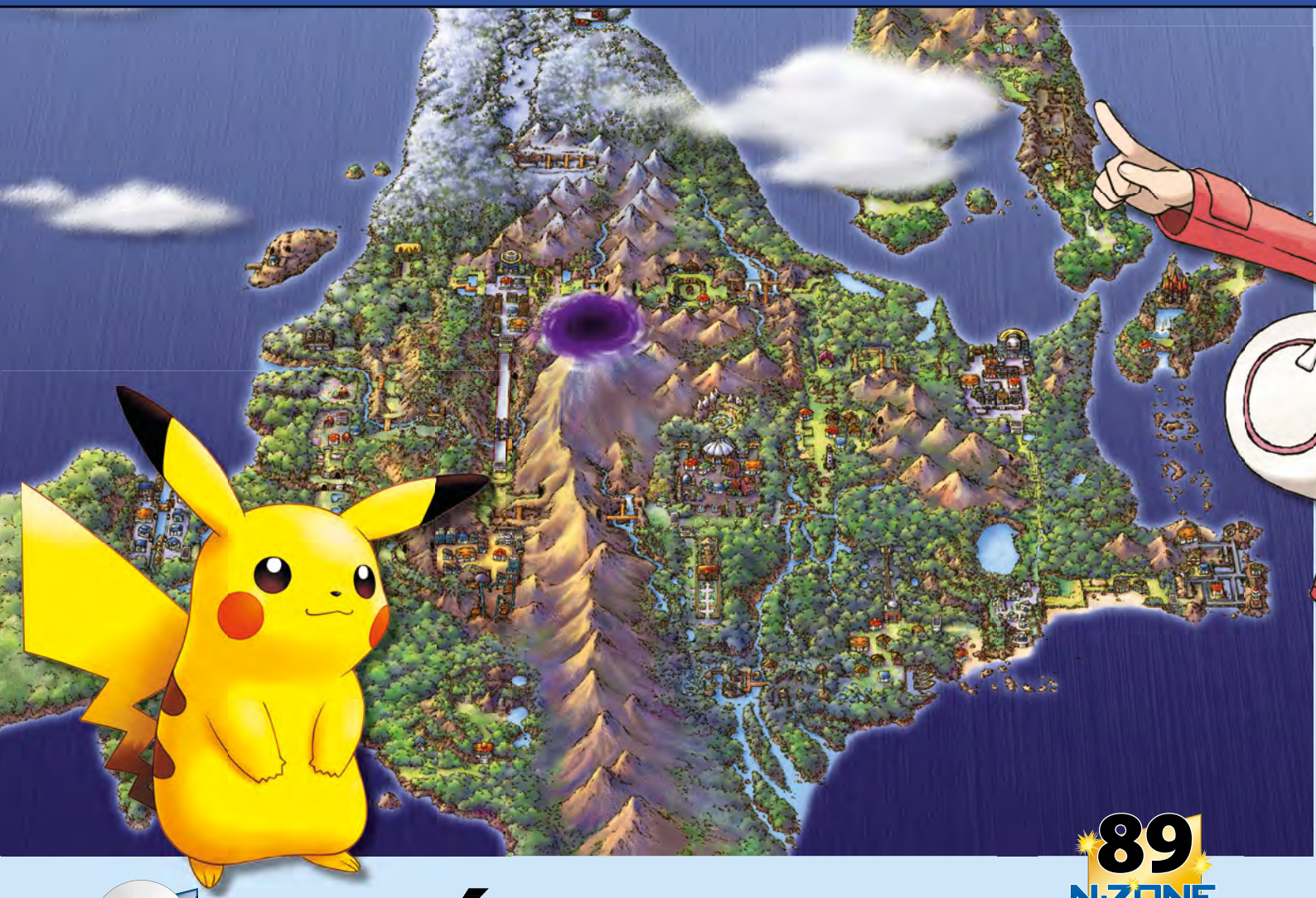
Ein zunehmend beliebtes Genre sind Turm-Verteidigungsspiele. So bescheuert das auch klingen mag, diese Art Spiele erfreut sich vor allem in den USA zunehmender Beliebtheit. Der Spieler bringt seine Einheiten in Position, die dann feindliche Angriffswellen überstehen müssen. Ein interessanter Ansatz, der auch in der Praxis Spaß macht – nicht zuletzt aufgrund der *Final Fantasy Tactics*-Charaktere und des dazugehörigen Settings.

UNSER FAZIT: ●●●○○

WATER FANFARE

Ein Ego-Shooter, in dem sich die Spieler mit Spritzpistolen bekämpfen. So lässt sich *Water Fanfare* auf den Punkt bringen. Wir hatten die Gelegenheit, den quietschbunten und technisch aufwendigen Titel ein paar Runden lang zu spielen und wurden nicht enttäuscht: Das Spiel macht trotz des kindlichen Szenarios richtig Laune! Neben einer Reihe verschiedener Wasser-Waffen bietet das Spiel natürlich einen Mehrspieler-Splitscreen-Modus sowie Zufalls-Karten, dank derer ihr euch immer wieder auf neue, unbekannte Schauplätze für die feuchtfröhliche Wasserschlacht freuen könnt.

UNSER FAZIT: ●●●●○



VIDEO AUF DVD

89 N-ZONE EINZELSPIELER-HIT

91 N-ZONE MEHRSPIELER-HIT

POKÉMON PLATIN-EDITION

Zurück in die wunderbare Welt der Pokémon – lohnt sich die Reise?

FAKTEN

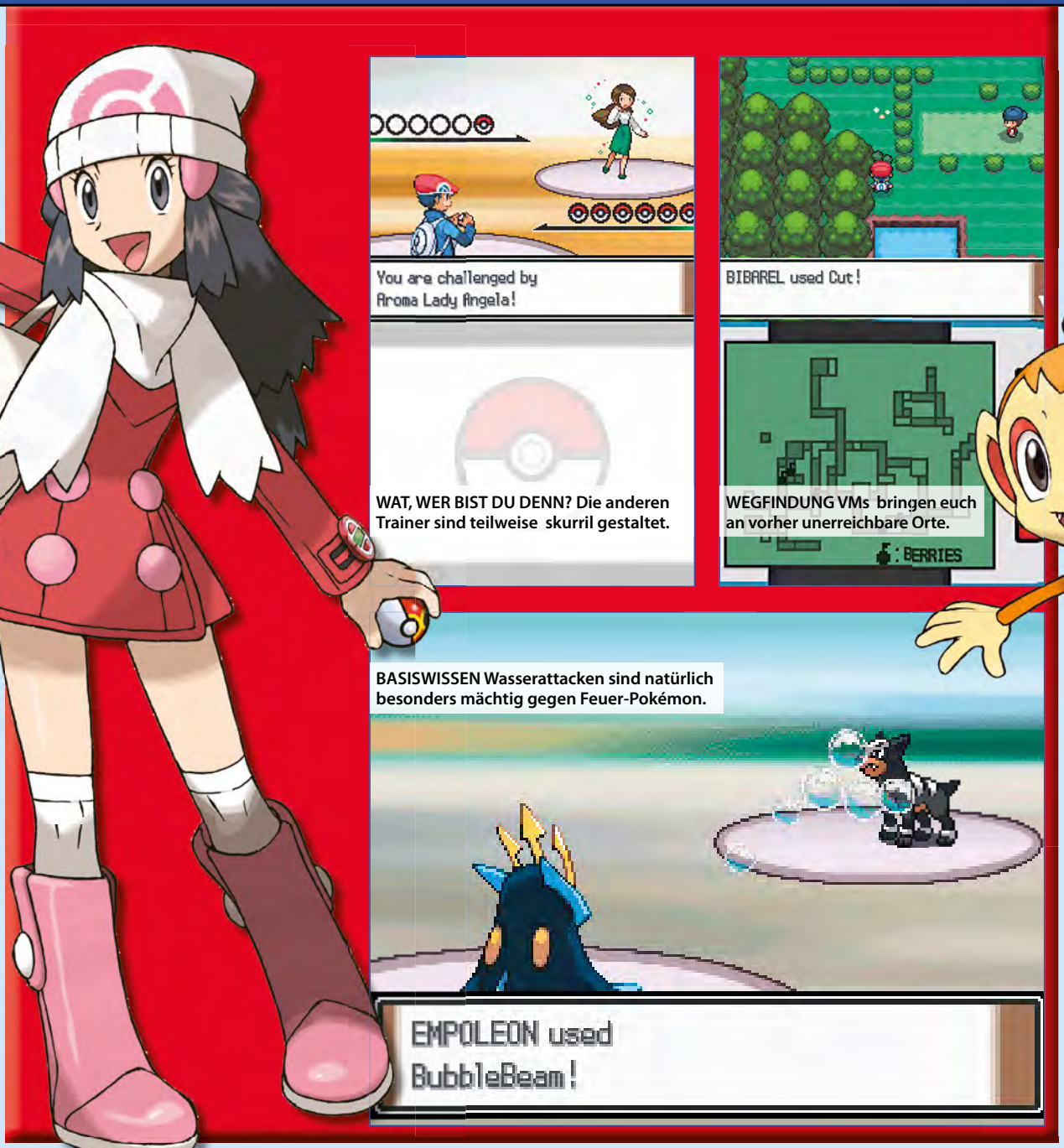
- Basiert auf der Diamant- und Perl-Edition, …
- … enthält aber Veränderungen und Erweiterungen
- Gewohntes Pokémon-Gameplay
- Spielt als Junge oder als Mädchen
- Ca. 40 Stunden Spielzeit für die Hauptstory
- WiFi-Connection zum Spielen und Tauschen übers Internet

TEXT
Florian Hamburger
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

Pokémon ist ein Phänomen, das man nur schwer erklären kann. Man muss es schon selbst erlebt haben, um die Faszination nachvollziehen zu können, die hinter der mittlerweile 13 Jahre alten Spieleserie steckt. Auf dem Ur-Game-Boy kam der Erfolg mit der roten und blauen Edition noch überraschend. Es folgte eine unglaubliche Merchandise-Welle, die den geneigten Pokémon-Fan mit Sammelkarten, einer Zeichentrickserie, Stofftieren und Kleidung nahezu überflutete. Und auch die Spiele bekamen Ableger spendiert: So fing man mit der gelben Edition damals an, die erste Spezial-Edition zu den eigentlichen Hauptspielen zu veröffentlichen. Aber obwohl die putzigen Taschenmonster mittlerweile fast alle Nintendo-Systeme und die unterschiedlichsten Genres unsicher machen, bleiben die Hauptspiele immer noch die wichtigsten Vertreter des *Pokémon*-Phänomens und für die *Pokémon*-Erfinder von Game Freak die tägliche Butter auf dem Brot. Da mag es auch nicht verwundern, dass sich das nächste *Pokémon* spielerisch nicht so sehr von den Vorgängern unterscheidet.

DES MENSCHEN BESTER FREUND

Das liegt natürlich zum einen daran, dass die *Platin*-Edition nur eine Spezial-Edition zu *Diamant* und *Perl* darstellt, ganz so, wie schon *Smaragd* eine erweiterte Version zu *Rubin* und *Saphir* war. Zum anderen macht das Spielprinzip aus Sammeln und Tauschen der titelgebenden Fabeltierchen süchtig, sodass es über die Jahre hinweg ungemein erfolgreich geblieben ist. Die genauen Unterschiede zu *Diamant* und *Perl* zeigen wir euch in unserem Extrakasten, weswegen wir im Test nicht so sehr darauf eingehen werden. Nur so viel sei schon mal jetzt verraten: Die Entwickler haben sich richtig Mühe gegeben, auch den Kennern der Vorgänger etwas Neues zu bieten. Zu Beginn entscheidet ihr euch, ob ihr als Junge oder als Mädchen eine epische Reise auf dem fiktiven Kontinent Sinnoh erleben wollt. Gleich danach stürzt ihr euch auch schon ins große Abenteuer mit eurem ersten Pokémon, das euch der Pokémon-Gelehrte Profesor Eibe überlässt. Nur mit diesem könnt ihr euch in



der gefährlichen Welt behaupten, die von vielen wilden Pokémon bewohnt wird. Durch Zufallskämpfe in alter Rollenspiel-Tradition begegnet ihr den kleinen Ungetümen und könnt Kämpfe mit ihnen austragen. Diese erinnern ebenfalls an alte RPGs, da sie rundenbasiert sind. Ihr wählt eine von vier Attacken aus und wartet deren Effekt ab. Hierbei kommen allerlei taktische Elemente ins Spiel: Attacken sowie Pokémon sind in unterschiedliche Kategorien aufgeteilt, die sich gegenseitig nach einem erweiterten Schere-Stein-Papier-Prinzip beeinflussen. So sind Pflanzen-Pokémon stark gegen Wasser-Pokémon, haben aber wiederum gegen Feuer-Pokémon das Nachsehen. Um diese Nachteile auszugleichen, sollte euer Team aus maximal sechs Pokémon mit möglichst unterschiedlichen Eigenschaften bestehen, damit ihr für jeden Kampf und jede Situation gewappnet seid.

SCHNAPPT SIE EUCH!

Der große Reiz des Spiels ist die Tatsache, dass ihr jedes wilde Pokémon, das euch begegnet, auch fangen könnt. Dazu müsst ihr erst seine Energie möglichst auf ein Minimum reduzieren und einen Pokéball werfen. Natürlich geht das nicht immer so einfach und teilweise müsst ihr mit viel Raffinesse an solche Kämpfe herangehen, vor allem, wenn es sich um Pokémon handelt, die es nur einmal im Spiel gibt. Das Sammeln und Kämpfen macht den Löwenanteil von *Pokémon* aus, das Spiel wird aber dennoch durch ein Story-Gerüst zusammengehalten: Die böse Organisation Team Galaktik ist unzufrieden mit der Welt und will sie aus dem Gleichgewicht bringen, was deren Untergang nach sich ziehen würde. Dazu brauchen sie die Energie von legendären Pokémon. Leider ist die Dramaturgie der Geschichte nicht sehr ausgereift. Die ist aber interessant genug, um euch die Motivation zu geben, von Stadt zu Stadt zu reisen, Items zu sammeln und verschiedene Trainer und ihre Pokémon zu besiegen. In den verschiedenen Städten des Kontinents, der übrigens an die nördlichste der japanischen Hauptinseln, nämlich Hokkaido, angelehnt ist, gibt es auch Arenen mit einem Arena-Leiter.

VORBESTELLER IM VORTEIL

Für Vorbesteller hat Nintendo ein besonderes Schmankerl im Angebot: Wer schon vor dem 22. Mai 2009 zum Händler seines Vertrauens geht und dort eine Vorverkaufsbox gegen Anzahlung erwirbt, findet darin eine exklusive Giratina-Figur als Urform, genau so, wie es im Spiel gefangen werden kann. Mit dem Kaufbeleg besucht ihr am 22. Mai dann einfach nochmal den Händler, leistet die Restzahlung und bekommt sofort die Platin-Edition ausgehändigt. Pokémon-Fans und solche, die es werden wollen, sollten sich diese einmalige Chance nicht entgehen lassen.

GLOBALISIERUNG Tauscht mit Trainern aus der ganzen Welt eure Pokémon.

TEAMSPIEL Manchmal seid ihr auch mt jemandem unterwegs.

Diese besonders starken Trainer belohnen euch nach einem Kampf mit dem jeweiligen Orden der Arena. Damit könnt ihr eine spezielle Fähigkeit bei einem Pokémon einsetzen, zum Beispiel Steine zerschmettern oder auf dem Wasser surfen. Dadurch gelangt ihr an Orte, die vorher unzugänglich waren und erschließt euch so Stück für Stück die Weltkarte – aber das kennen wir ja schon aus den Vorgängern.

VOLLZEITBESCHÄFTIGUNG

In der Welt der Pokémon gibt es eine Menge zu tun. Wer nur der Story folgt und nur gelegentlich das eine oder andere Pokémon einfängt, ist alleine damit schon gute 40 Stunden beschäftigt. Das ist sehr ordentlich. Aber gerade die vielen Kleinigkeiten, die man in der *Platin*-Edition anstellen kann, katapultieren die Langzeitmotivation in ungeahnte Höhen: Sammelt etwa Beeren, die ihr dann euren Pokémon gebt, damit diese sich selbst heilen. Wenn ihr die Beeren allerdings einpflanzt, entstehen neue Beerenbüsche. Mit den Früchten könnt ihr auch leckere Kuchen für eure Tierchen backen. Wer mag, vergnügt sich in der Spielhalle, züchtet Pokémon oder geht in den Untergrund. Dieser durchzieht die gesamte Welt. Hier könnt ihr Minispiele mit anderen Spielern austragen, nach verborgenen Perlen buddeln und euch eine Geheimbasis aufbauen. Doch das waren noch lang nicht alle Nebenaufgaben, die ihr erledigen könnt. Diese Beispiele sollen lediglich verdeutlichen, wie sehr ihr in die Welt der Pokémon eintauchen könnt. Eine der wichtigsten Nebensachen in *Pokémon* ist und bleibt jedoch das Tauschen mit anderen Spielern – dank DS ganz bequem übers Internet. Dazu besucht ihr einfach die Wi-Fi-Plaza in Jubelstadt. Dort könnt ihr auch Ranglisten von anderen Trainern einsehen und zum Beispiel deren aufgezeichnete Kämpfe bewundern.

NICHT ALLES, WAS GLÄNZT, IST PLATIN

Die Grafik hat sich im Vergleich zur *Diamant*- und *Perl*-Edition nur unwesentlich verändert. Einige Pokémon haben aber neue Animationsphasen für ihre Attacken spendiert bekommen. Dadurch wirken die Kämpfe ein bisschen interessanter, sind aber immer noch etwas statisch. Die Welt hingegen ist in einem schönen 2D-Stil gestaltet, der stellenweise natürlich bunt, aber nicht zu überladen wirkt. Erfreulich ist, dass die Entwickler nicht versucht haben, um jeden Preis 3D-Grafik einzubauen, wo sie nicht gut gewirkt hätte. So heben sich nur die Gebäude dreidimensional von der Landschaft ab, was sehr gut aussieht. Der Soundtrack geht gut ins Ohr und besonders die Schreie der neueren

DIE NEUERUNGEN IN POKÉMON PLATIN

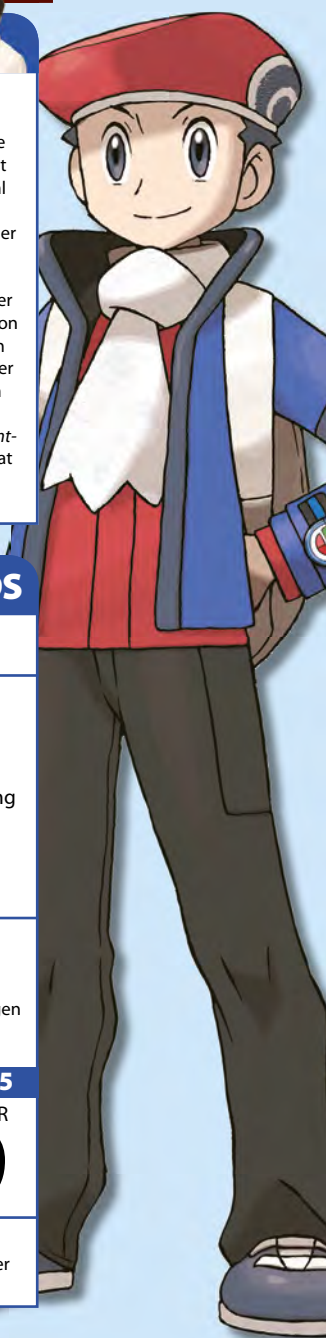
Aus Platzgründen können wir euch hier nur die wirklich relavanten Neuerungen vorstellen. Es sind noch eine Menge mehr, wobei es sich meistens um kleinere Änderungen handelt.

- Kleinigkeiten in der Story haben sich geändert, so erhaltet ihr euer erstes Pokémon nun direkt von Prof. Eibe vor Zweiblattdorf. Dort ist auch etwas Schnee zu sehen und der Kraterberg sieht nun ansatzweise aus wie ein Vulkan.
- Auch die Arenen wurden teilweise anders designt, zum Beispiel die Pflanzen-Arena, in der ihr jetzt die Zeiger einer riesigen Uhr weiterdrehen müsst, um zur Arenaleiterin zu gelangen (s.u.).
- Die Trainer und die storyrelevanten Charaktere benutzen andere beziehungsweise stärkere Pokémon im Kampf.
- Die Pokémon Shaymin, Rotom und Giratina haben alle neue Formen.
- Die legendären Vogel-Pokémon Arktos, Lavados und Zapdos können regulär im Spiel gefangen werden
- Zum Sinnoh-Dex sind 59 neue (alte) Pokémon hinzugekommen, sodass ihr insgesamt 210 Pokémon sehen müsst, bevor ihr den nationalen Pokédex bekommt.
- Dialga und Palkia kann man beide in der Speersäule fangen.
- In der Speersäule erhält man auch Zugang zur einer „verzerrten Welt". Hier sind die Gesetze von Raum und Zeit außer Kraft gesetzt. Ihr lauft teilweise an den Wänden oder der Decke entlang. Hier kann man auch die neue Urform von Giratina fangen (s.u.).

UNTERGETAUCHT Im Untergrund schürft ihr nach wertvollen Mineralien.

DIE MEINUNG

CHRISTOPH KRAUS:
Jedes Jahr ist Ostern, jedes Jahr gibt's die Wok-WM und jedes Jahr nehme ich mir eine *Pokémon*-Edition vor. Dieses Jahr schimmert die Verpackung also im Platin-Look. Obwohl die spielerischen Veränderungen mit der Lupe zu suchen sind, hat mich das Abenteuer wieder voll und ganz gefesselt. Die kosmetisch abgewandelte Story ist zwar nicht der Rede wert, die neuen Pokémon-Formen aber umso mehr. Nur um mir das seltene Pokémon Shaymin herunterzuladen, besuche ich zum Beispiel die Pokémon-Tour in Nürnberg. Aber unter uns: Wer sich nicht als beinharten Fan bezeichnet, der jedes Pokémon sein Eigen nennen muss, kann sich getrost der *Diamant*- oder *Perl*-Edition widmen. Denn allzu viel hat sich seitdem wirklich nicht verändert.



Pokémon wurden etwas aufgepeppt. Eine willkomene Abwechslung, obwohl sich manche Pokémon-Rufe doch arg nach der Game-Boy-Ära anhören. Auch der Touchscreen wurde genau im richtigen Maß eingesetzt. Während eines Kampfes könnt ihr ganz bequem euer gesamtes Inventar über den unteren Bildschirm verwalten. Pokémon wechseln oder ein Item einsetzen geht so ganz flott und unkompliziert über die Bühne. Die Buttons könnt ihr aber trotzdem noch verwenden. Für jeden, der *Pokémon* noch nicht kennt, ist die *Platin*-Edition der ideale Einstieg. Auch Spieler der Vorgänger (*Rubin* und *Saphir*) sollten spätestens jetzt zuschlagen. Besitzer der *Diamant*- und *Perl*-Editionen sollten aber anhand der Neuerungen selbst abwägen, ob sie auch noch *Platin* brauchen. Seid ihr echte Pokéfans, stellt sich diese Frage natürlich nicht: Schließlich wollt ihr alle Pokémon haben!

DIE MEINUNG

FLORIAN HAMBURGER:
Auf einem Symposium für Computer- und Videospiele hat sich mal ein Professor negativ darüber geäußert, dass es bei *Pokémon* keine kulturellen Anschlussmöglichkeiten gibt. Also keine Möglichkeit, *Pokémon* mit der realen Welt in Verbindung zu setzen. Er hat seinem eigenen *Pokémon*-begeisterten Sohn daher eine Alternative angeboten: Ritterfiguren sammeln. Als ich darüber nachdachte, bin ich darauf gekommen, dass Pokémon genauso viele Anschlussmöglichkeiten bietet. Diese mögen zwar auf den ersten Blick nicht so unmitelbar wie bei historischen Rittern sein, aber sie sind dennoch da: Die meisten Pokémon sind an echte Tiere angelehnt, es geht außerdem im Spiel darum, Freundschaften zu den Pokémon aufzubauen und sich um sie zu kümmern. Auch die moralische Seite wird in den Spielen immer groß geschrieben. Mein Standpunkt ist daher: Solltet ihr mal in die Verlegenheit geraten, euch für *Pokémon* rechtfertigen zu müssen, führt einfach diese Argumente an! Hinter der Fassade der niedlichen und teilweise auch unheimlich gestalteten Fabeltierchen steckt nämlich ein tiefgründiges Spielprinzip, das zu Recht eine große Anhängerschaft besitzt.

DIE WERTUNG DS

POKÉMON PLATIN-EDITION

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Nintendo
ENTWICKLER	Game Freak
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	22. Mai
SPIELER	1

- \+ Gewohnt-geniales Spielprinzip
- \+ Neue Pokémon-Formen zum Sammeln
- − Technisch ohne wesentliche Besserungen
- − Fühlt sich „recycelt" an

Steuerung: **79** Grafik: **71** Sound: **75**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
91	**89**

FAZIT: Wieder einmal ein großartiges Pokémon-Abenteuer mit den alten Stärken. Besser könnt ihr die Taschenmonster nicht erleben.

85
N-ZONE
EINZELSPIELER-HIT

VIDEO AUF DVD

ERWACHEN Nach zwei Jahren Nickerchen ist Prinz Laharl zurück.

HINTERLISTIG Etna ist alles andere als brav – genau wie Laharl!

AUSRÜSTUNG Wer stets die neuesten Waffen trägt, hat es im Spiel leichter.

FAKTEN

- Entspricht der PS2- und PSP-Version des Spiels
- Enthält zufallsgenerierte Schlachtfelder …
- … für nahezu unendlichen Spielspaß!
- Gelungene (englische) Sprachausgabe

TEXT
Sebastian Billmeier
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

DISGAEA DS

Werdet mit dem DS zum König der Unterwelt!

Wie oft kann man ein Spiel portieren? Diese Frage haben sich wohl die Entwickler von *Disgaea* gestellt und so nicht nur eine PS2- und PSP-Version der Spiels geschaffen. Auch auf dem DS darf man nun mit Laharl, Etna und vielen weiteren illustren Charakteren um den Thron der Unterwelt kämpfen – und das mit einer großen Portion Humor! Aber genug geredet, da wartet ein Thron auf seinen Besitzer …

KÖNIGLICHES NICKERCHEN

Wer kennt das nicht? Man haut sich nachmittags mal kurz aufs Ohr, und wenn man aufwacht, ist es bereits tiefste Nacht! Schon wieder ein Abend verpennt – na toll! Aber Laharl, der Prinz der Unterwelt, übertrifft das alles. Statt eines Abends hat er mehr als zwei Jahre durchgeschlafen und dabei sogar den Tod seines Vaters versäumt. Und schockt ihn diese Nachricht? Kein bisschen! Den jetzt kann der Prinz der Unterwelt ordentlich aufdrehen und endlich den Thron für sich beanspruchen. Leider geht es in der Unterwelt mittlerweile etwas drunter und drüber und so müsst ihr erst mal andere Thronanwärter aus dem Weg schaffen und euch wieder einen Namen machen. Und wie könnte man das besser als in einer Schlacht?

Ihr stürzt euch also mit Etna und ihren treu ergebenen Pinguinen – den Prinnys – in den Kampf gegen Monster, Engel, Menschen und alles andere, was Laharl in die Quere kommt. Dafür betretet ihr isometrische Karten, auf denen ihr gegen eure Feinde in rundenbasierten strategischen Schlachten kämpft. Einzeln bewegt ihr eure Figuren, lasst sie angreifen, andere Spieler werfen oder Items verwenden. Jeder besiegte Feind gibt euch Erfahrung für den Level-Aufstieg, der eure Helden natürlich stärkt und ihnen neue Fähigkeiten gibt. Zwischen den Schlachten erkundet ihr euer Schloss, wechselt die Berufe eurer Einheiten, rekrutiert neue Kämpfer oder kauft ein.

TEUFLISCH GUT?

Natürlich erfordern all die Möglichkeiten von *Disgaea* eine komplexe Steuerung. Alles kann per Stylus bedient werden. Nutzt man die Tasten, ist jedoch etwas Eingewöhnung nötig. Ansonsten lässt *Disgaea* kaum Wünsche offen: Die Kamera ist drehbar und besitzt drei Zoomstufen für eine perfekte Übersicht, die Hintergrundmelodien sind einfach wundervoll und spielerisch erwartet euch eine scheinbar unendliche Anzahl an Karten. Zusätzlich dürft ihr mit einem Freund Items tauschen und Schlachten austragen, die ebenso viel Spaß machen wie im Hauptspiel. Wäre das Spiel noch deutsch lokalisiert, wäre hier eine noch bessere Bewertung dringewesen – so müsst ihr mit der sehr gelungenen englischen Version vorlieb nehmen. Freut euch auf eine magische Welt voller Engel, Teufel, Monster – und voller Humor!

ENTSPANNUNG Zwischen den Kämpfen könnt ihr in eurer Burg umherziehen.

DIE MEINUNG

SEBASTIAN BILLMEIER:
Ich mochte *Disgaea* auf der PS2, und auch wenn ich es vorher nicht für möglich gehalten habe: die DS-Version ist genauso genial! Egal ob Laharl einen Wutanfall hat oder die kleinen Pinguine mal wieder Befehle verweigern, immer wieder musste ich schallend lachen! Auch auf dem DS hat das Spiel nichts von seinem Charme verloren, das liegt nicht zuletzt an der sehr gelungenen Sprachausgabe des Spiels. Wer auch nur ein bisschen für Strategiespiele übrighat, sollte *Disgaea* eine Chance geben: So viel Sarkasmus und Spielspaß treffen nur sehr selten aufeinander! Lasst euch das nicht entgehen und werdet zum Overlord, dem König der Unterwelt!

DIE WERTUNG DS

DISGAEA DS

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Strategie
ENTWICKLER	Koch Media
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Bereits erschienen
SPIELER	1-2

- \+ Tolle Sprachausgabe
- \+ Fesselndes Spielprinzip
- – Nur englische Texte und Sprachausgabe
- – Gewöhnungsbedürftige Steuerung

Steuerung: **71** Grafik: **84** Sound: **86**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
75	**85**

FAZIT: Gelungenes Spiel im Disgaea-Universum für den DS – holt euch den Thron der Unterwelt!

GEHEIMAKTE 2: PURITAS CORDIS

Ein Fall für Handheld-Abenteurer

FLIMMERSTUNDE Die Rendervideos wirken auf dem DS-Bildschirm richtig gut. Schön, dass es viele gibt!

Nina Kalenkow ist wieder einem Geheimnis auf der Spur. Allerdings stolpert sie diesmal völlig ahnungslos hinein, während sie eigentlich nur in Ruhe eine Kreufahrt machen und ihren Ex-Freund Max vergessen möchte. Doch an Bord befindet sich auch ein geheimnisvolles Pergament, dessen Besitzer stets ein unglückliches Ende nehmen. Außerdem spielt ihr auch Max, der im indonesischen Dschungel bei Ausgrabungen in Schwierigkeiten gerät. Hinter all den mysteriösen Begebenheiten steckt eine Sekte, die Max und Nina letztendlich wieder zusammenführt – allerdings erst recht spät im Spiel.

ERREICHT NICHT GANZ TEIL EINS

Schon im Test zur Wii-Fassung habt ihr erfahren, dass das Adventure den Vorgänger leider nicht übertreffen kann. Vielmehr gibt es sogar Kritikpunkte, denen sich das erste *Geheimakte*-Spiel nicht stellen musste. Die Story braucht beispielsweise etwas zu lange, bis sie Fahrt aufnimmt und euch wirklich fesselt. Auch manche Rätsel wirken ein wenig zu willkürlich und unlogisch. Immerhin sind die Ladezeiten einzelner Bildschirme weitaus kürzer als bei der Wii-Fassung und die Animationen der Spielfiguren können sich für Handheld-Verhältnisse sehen lassen. Die Musik dudelt teils passend und teils nervig im Hintergrund, Sprachausgabe existiert jedoch leider nur innerhalb der Rendervideos. Solche Filmsequenzen gibt es übrigens deutlich mehr als im Vorgänger und auf dem kleinen Bildschirm sehen sie echt gut aus.

Die Bedienung des Abenteuers wurde wirklich gut an den DS angepasst. Per Stylus wählt ihr Items an und navigiert eure Spielfigur, während ihr per Schultertaste alle interaktiven Objekte – sogenannte Hotspots – markiert. Dennoch bleibt *Geheimakte 2* in seinen Wurzeln ein PC-Spiel, was gerade bei sehr vielen oder eng gesetzten Hotspots nervt, da ihr dann schon sehr genau tippen müsst.

DIE WERTUNG DS

GEHEIMAKTE 2: PURITAS CORDIS

GENRE	Adventure
HERSTELLER	Koch Media
ENTWICKLER	Fusionsphere Systems
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

- \+ Durchdachte Steuerung
- \+ Viele nette Rendervideos
- – Story anfangs recht zäh
- – Teils zu komplizierte Rätsel

Steuerung: **81** Grafik: **80** Sound: **77**

MEHRSPIELER: –

EINZELSPIELER: **80**

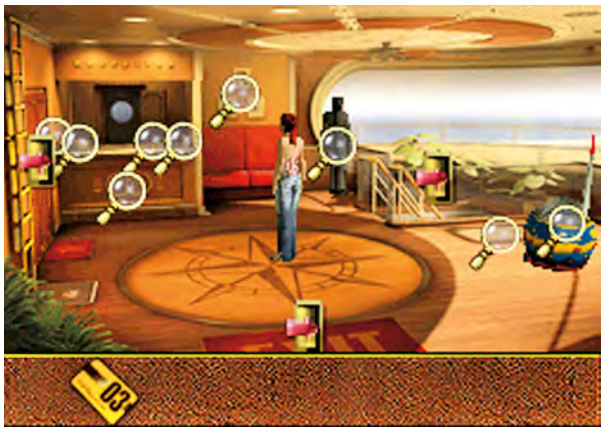
FAZIT: Geheimakte 2 hält auf dem DS das Niveau des Vorgängers. Wer den noch nicht kennt, holt das besser nach!

KOMFORTABEL Im Spiel könnt ihr relativ bequem einen Inventargegenstand an allen verfügbaren Hotspots ausprobieren.

FAKTEN

- Basiert auf PC-Spiel von 2008
- Story knüpft lose an Vorgänger an
- Rendervideos erzählen Story
- Ansonsten keine Sprachausgabe
- Vier spielbare Charaktere

TEXT
Sebastian Stange
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE

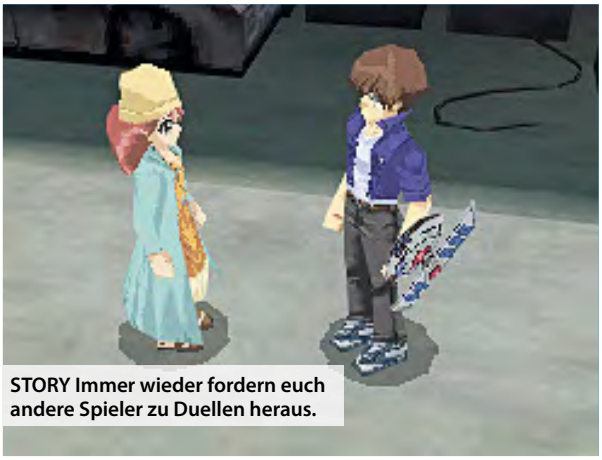


SUCHBILD Einige Hotspots liegen arg nah beieinander, was auf dem kleinen Touchscreen leider etwas fummelig wird.

DIE MEINUNG

SEBASTIAN STANGE:
Geheimakte 2 ist ein wirklich cleveres DS-Adventure. Nicht nur wegen der spannenden Rätsel, sondern auch aufgrund einiger schlauer Features. Beispielsweise könnt ihr einen Gegenstand im Inventar nacheinander an allen Hotspots eines Bildschirms probieren, ohne ihn stets neu anzuwählen. Dennoch leidet die Handheld-Fassung unter ihrer PC-Vergangenheit. Manche Gegenstände sind einfach zu winzig. Dennoch ist *Geheimakte 2* ein grundsolides Adventure. Wer den Vorgänger mochte, hat wenige Gründe, hier nicht auch zuzuschlagen.

ÜBERSICHTLICH Eure Karten und den Gegner habt ihr immer perfekt im Überblick!



STORY Immer wieder fordern euch andere Spieler zu Duellen heraus.

YU-GI-OH! 5D'S STARDUST ACCELERATOR

TEXT Sebastian Billmeier
BILDER N-ZONE

Schwingt euch auf euer Bike und spielt Karten!

Die *Yu-Gi-Oh!*-TV-Serie hat mittlerweile eine beachtliche Anzahl von Staffeln – ebenso die Spieleableger. Mit *5D's* erwartet euch die neueste Generation – jetzt duelliert man sich schon von futuristischen Bikes aus mit neuen Speed-Zaubern! In gewohnter *Yu-Gi-Oh!*-Manier durchstreift ihr eine Spielwelt und besteht dabei allerhand Kartenduelle. Eine Story gibt es ebenfalls, doch die Suche nach einem verlorenen Gedächtnis gibt leider nicht allzuviel her. Die spannenden Duelle stehen klar im Vordergrund! Durch Siege erlangt ihr Punkte, die ihr gegen neue Boosterpacks von Karten eintauscht, um euer Spieldeck zu stärken. Neuerdings dürft ihr sogar mit eurem Bike durch die Gegend düsen. Grafisch gibt es jetzt wunderschöne dreidimensionale Animationen, doch nicht für jedes der zahlreichen Monster. Leider wird *Yu-Gi-Oh!*-Neulingen der Einstieg in das Spiel nicht gerade leicht gemacht, und wer kein Fan der Serie ist, wird möglicherweise auch hier nicht zu einem werden. Alle anderen erwarten ein tolles Wiedersehen mit bekannten Charakteren und jede Menge Spaß im Online- oder Offline-Multiplayer-Modus!

DIE WERTUNG DS

YU-GI-OH! 5D'S STARDUST ACCELERATOR

GENRE	Strategie
HERSTELLER	Konami
ENTWICKLER	Konami
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	14. Mai
SPIELER	1-2

Steuerung: **68** Grafik: **75** Sound: **73**

MEHRSPIELER **80** EINZELSPIELER **72**

FAZIT: Für Fans der Reihe ein sehr lohnenswerter Titel, für Serienneulinge jedoch nicht ganz so interessant.

FROHES NEUES! Auf dem Touchscreen schiebt ihr ein Dreieck hin und her, während ihr auf den oberen Bildschirm ballert.

BIG BANG MINI

TEXT Sebastian Heise
BILDER N-ZONE

Eine Offenbarung für alle Shoot-'em-Up-Fans!

Bei *Big Bang Mini* dreht sich alles um gute Reflexe und ein präzises Augenmaß: Ihr lenkt ein rotierendes Dreieck auf dem unteren Screen, indem ihr es mit dem Touchpen hin- und herschiebt. Zieht ihr den Stylus auf dem Touchscreen von unten nach oben wie ein Streichholz, zündet ihr Feuerwerkskörper, die ihr Objekten wie Ballons und Drachen auf dem oberen Screen entgegenschleudert. Bei einem Treffer fällt ein bunter Stern vom Himmel, den ihr mit eurem Dreieck einsammeln müsst. Verfehlt die Rakete aber ihr Ziel, zerplatzt sie in farbige Kugeln, denen ihr wiederum ausweichen müsst. Später kommen weitere seltsame Gegenstände hinzu, die nach unten schießen können. Nach und nach spielt ihr zahlreiche Levels in insgesamt neun Welten frei, wobei der Schwierigkeitsgrad schnell knackig wird und selbst gestandene Arcade-Zocker in die Knie zwingt. Prima gelungen ist definitiv die bunte Grafik, die entfernt an *Geometry Wars* erinnert, sowie der treibende Soundtrack, der Trommeln mit elektronischen Klängen vermischt. Arcade-Zocker bekommen mit *Big Bang Mini* ein herausragendes, forderndes Spiel serviert, das zu den Fähigkeiten des DS wie die Faust aufs Auge passt.

DIE WERTUNG DS

BIG BANG MINI

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	SouthPeak Games
ENTWICKLER	Arkedo Studio
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
PREIS	Ca. 30 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-2

Steuerung: **82** Grafik: **84** Sound: **77**

MEHRSPIELER **78** EINZELSPIELER **82**

FAZIT: Fesselnder Arcade-Rausch mit toller Grafik und klasse Soundtrack. Der perfekte DS-Titel für zwischendurch!

RHAPSODY – A MUSICAL ...

TEXT Sebastian Billmeier
BILDER N-ZONE

Mit Gesang und Puppenspiel zum Ziel

Die Story von *Rhapsody* ist schnell erzählt: Ihr schlüpft in die Rolle eines jungen Mädchens, das seinen Prinzen zwar gefunden hat, doch dieser wurde umgehend von einer Hexe entführt. Mit *Rhapsody* erwartet euch also ein Rollenspiel, in dem ihr mit Puppen als Helfer allerhand Monster in rundenbasierten Kämpfen besiegt. Dadurch steigt euer Level und so werdet ihr im Laufe der Zeit immer stärker. Eure Puppen, mit denen übrigens nur ihr sprechen könnt, feuert ihr in den Kämpfen durch Musik an. Im weiteren Verlauf wächst eure Truppe immer mehr an, bis es zum finalen Showdown kommt. Doch was unterscheidet *Rhapsody* von anderen Rollenspielen? Die Musik! So gut wie jeder besuchte Ort des Spiels hat eigene, wunderschöne Melodien, wie ihr sie sonst selten gehört habt. Jedes Kampfgeräusch klingt anders und eure Heldin trällert während des Spiels verschiedenste japanische Songs. Diese bekommt ihr komplett mit englischen Untertiteln geliefert – hier kann man wirklich von einem musikalischen Abenteuer reden! Wenn euch der nicht allzu hohe Schwierigkeitsgrad des schon im Jahr 2000 auf der PlayStation erschienenen Spiels nicht stört, erwartet euch mit *Rhapsody* ein tolles Rollenspiel!

DIE WERTUNG DS

RHAPSODY
A MUSICAL ADVENTURE

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Koch Media
ENTWICKLER	Nippon Ichi
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. € 40,-
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

Steuerung: **80** Grafik: **77** Sound: **87**

MEHRSPIELER: –
EINZELSPIELER: **80**

FAZIT: Geheimtipp: In diesem liebevoll inszenierten RPG werden Musik und Magie perfekt vereint!

MAGISCH Wo sonst greift ihr mit Kuchenstücken eure Feinde an?

VALKYRIE PROFILE...

TEXT Sebastian Billmeier
BILDER N-ZONE

Die Schlachten der Walküren jetzt auch auf dem DS!

Und schon wieder ein Spiel mit langer Historie, das endlich einen DS-Ableger bekommt. In *Valkyrie Profile* übernehmt ihr die Kontrolle über Wylfred, seinen Freund Ancel und viele weitere Charaktere. Nach dem Tod seines Vaters schwört Wylfred den Walküren Rache und jagt diese mithilfe der Unterwelt – jedoch immer im Zweifel, ob sein Weg denn auch wirklich der Richtige ist! Dabei müsst ihr euch in zahlreichen strategischen Schlachten beweisen. Eure Charaktere bewegt ihr auf isometrischen Kampfzonen umher – trefft ihr auf Feinde, wechselt das Spiel zu einem actionreichen Kampfsystem. Mittels der Buttons lasst ihr bis zu vier Krieger gleichzeitig und nacheinander angreifen, bis deren Kraft erschöpft ist. Setzt ihr eure Helden dabei besonders clever ein, entstehen bildgewaltige „Overkill"-Angriffe, bei denen euch die Kinnlade herunterklappen wird. So bereist ihr die Welt und bestimmt den Ausgang der Geschichte Wylfreds! Dank verschiedener Endsequenzen und Storylines lohnt hier auch mehrmaliges Durchspielen. Wem die Geschichte rund um die nordische Mythologie also zusagt, der sollte das eher düstere Action-Strategiespiel unbedingt einmal ausprobieren!

DIE WERTUNG DS

VALKYRIE PROFILE
COVENANT OF THE PLUME

GENRE	Strategie
HERSTELLER	Koch Media
ENTWICKLER	Tri-Ace
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
PREIS	Ca. € 40,-
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

Steuerung: **82** Grafik: **77** Sound: **75**

MEHRSPIELER: –
EINZELSPIELER: **78**

FAZIT: Gelungene Strategiekost mit einem sehr ernsten und spannenden Plot, der vor allem ältere Spieler anspricht.

PLAN Wer weiß, wie er seine Einheiten bewegen muss, ist klar im Vorteil.

AQUA PANIC

Befördert die Fische dahin, wo sie hingehören … Nein, nicht auf ein Brötchen. Zurück in den Ozean!

Ein bisschen was hat die Spielidee von dem Klassiker *Lemmings*: Es regnet Fische und ihr habt die Aufgabe, die glitschigen Gesellen unbeschadet ins Meer zu geleiten. Um die Fischschwärme an Raubfischen vorbeizuschleusen, habt ihr in den rund 80 Levels verschiedene Werkzeuge zur Verfügung. Beispielweise sprengt ihr kleine Buchten frei oder pflanzt Blumen, um Wasser zu stauen. Später könnt ihr das kühle Nass auch umleiten oder einfrieren. Leider wollte selbst nach zahlreichen Anläufen die umständliche Auswahl der passenden Items per Doppelklick nicht richtig flutschen und zu viele Areale wiederholen das vorangegangene Rätsel mit nur minimaler Veränderung. Wer dennoch durchhält, bekommt ein ideenreiches, buntes Denkspiel geboten, das euch mit liebevoller Grafik, witziger Musik und vielen tollen Einfällen belohnt – zumal *Aqua Panic* viel Spiel zu einem fairen Preis bietet.

DIE WERTUNG DS

AQUA PANIC

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Atari
ENTWICKLER	Eko
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 30 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

Steuerung: **61** Grafik: **70** Sound: **74**

MEHRSPIELER: – EINZELSPIELER: **64**

FAZIT: Die unnötig komplizierte Steuerung versenkt leider viel Potential in den Tiefen des Meeres – Nur für geduldige Puzzlefans!

POPULOUS DS

Auch Götter haben es heutzutage nicht gerade leicht: In Populous tut ihr alles, um eure Gläubigen bei Laune zu halten.

Bereits 1989 erschien der Strategieklassiker *Populous* – aus der Feder von Kult-Spieleschöpfer Peter Molyneux – auf zahlreichen Plattformen. In der Göttersimulation kümmert ihr euch um die Wünsche eurer Anhänger, um mentale Energie einzusacken. Denn nur mit dieser könnt ihr Wunder wirken oder Zeichen setzen, um eure Gläubigen zu führen. Auf dem oberen Bildschirm seht ihr die Gegend, auf dem unteren ein Gittermodell, das ihr mit dem Stylus manipulieren könnt. Leider ist der Ablauf der einzelnen Levels immer gleich und ihr verbringt viel Zeit mit sich wiederholenden Arbeitsschritten, bevor es an die Kämpfe mit den Anhängern fieser Dämonen geht. Wir können den göttlichen Spaß daher in erster Linie für Nostalgiker und Zocker, die Meilensteine nachholen wollen, empfehlen. Der Mehrspielermodus und die schicken Videos dagegen sind eine nette Ergänzung.

DIE WERTUNG DS

POPULOUS DS

GENRE	Strategie
HERSTELLER	Rising Star Games
ENTWICKLER	Electronic Arts
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
PREIS	Ca. 30 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-4

Steuerung: **71** Grafik: **76** Sound: **72**

MEHRSPIELER: **72** EINZELSPIELER: **70**

FAZIT: Das Götterspiel der Retro-Zocker wirkt heute ein wenig eintönig und überholt. Als Meilenstein dennoch einen Blick wert.

ROCK REVOLUTION

Viva la Revolución? Eher eine Degeneration als eine Revolution der Musik-Games.

In *Rock Revolution* wählt ihr eines von vier Instrumenten, um auf der Bühne abzurocken. Dabei ist das Spielprinzip wie bei jedem Musikspiel: Zupft im richtigen Moment die Saiten an oder trefft das Schlagzeug an den entsprechenden Stellen, sobald die passende Note eine farbige Markierung berührt. Der Bass funktioniert hier noch am besten, obwohl man nur die vier Grundsaiten spielen und nicht noch weitere Akkorde abgreifen kann. Der Schlagzeugpart ist zu unübersichtlich, ohne viel Übung werdet ihr hier kein Land sehen. Die Gitarreneinlagen sind hingegen zu einfach geraten. Interessant ist die Möglichkeit, auch als Sänger zu spielen. Dazu singt ihr in das Mikrofon des DS. Das ist ganz lustig gemacht, aber wer singt bitte unterwegs in seinen DS? Lediglich die ordentliche Songauswahl rettet *Rock Revolution* dank zahlreicher Genreklassiker vor dem Totalausfall.

DIE WERTUNG DS

ROCK REVOLUTION

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Konami
ENTWICKLER	HB Studios
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 27 Euro
TERMIN	14. Mai
SPIELER	1-4

Steuerung: **69** Grafik: **55** Sound: **86**

MEHRSPIELER: **54** EINZELSPIELER: **54**

FAZIT: Mit Ultimate Band seid ihr besser bedient, weil die spielerischen Möglichkeiten hier etwas besser genutzt werden.

SHERLOCK HOLMES DS

Der berühmteste Detektiv der Welt löst jetzt seinen ersten DS-Fall. Gelungener Einstand oder Mehrarbeit für Dr. Watson?

Durch die Augen des berühmtesten aller Ermittler schauen und einen besonders harten Fall knacken – diese Möglichkeit gibt euch die Umsetzung des PC-Adventures *Das Geheimnis der Mumie*. Als Sherlock Holmes sucht ihr zahlreiche Orte nach Indizien ab. Dazu bewegt ihr euren Cursor per Stylus durch Museen, Villen und andere typische Schauplätze. Hat euer Cursor die Form einer Hand, könnt ihr euch in den 3D-Umgebungen in Echtzeit umsehen oder euch vorwärts bewegen. Das ist anfangs ungewohnt, funktioniert aber nach einiger Zeit recht gut. Per L-Knopf befördert ihr das Item-Menü vom oberen auf den unteren Screen und wählt die benutzbaren Gegenstände an. Eine Komplettlösung ist in das Spiel eingearbeitet. *Sherlock Holmes* bietet durchschnittliche Rätselkost in leicht verpixelten Umgebungen, die allerdings ein wenig monoton daherkommen.

DIE WERTUNG DS

SHERLOCK HOLMES DS
DAS GEHEIMNIS DER MUMIE

GENRE	Adventure
HERSTELLER	Koch Media
ENTWICKLER	Frogwares
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
PREIS	Ca. 35 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

Steuerung: **62** Grafik: **67** Sound: **71**

MEHRSPIELER: – EINZELSPIELER: **62**

FAZIT: Durchschnittliches Adventure – vermutlich ein lahmer Dienstag-Morgen-Fall für den Mann aus der Baker Street.

AWAY SHUFFLE DUNGEON

Mistwalker präsentiert eine Hommage an das Verrückte Labyrinth – und ein mittelmäßiges Rollenspiel.

Euer idyllisches Dörflein hat ein Problem: Ab und zu verschwinden Einwohner spurlos. Als es auch seine Freundin erwischt, begibt sich euer Held auf die Suche. Zwar wird die Story in einer schicken Comic-Grafik präsentiert, aber innerhalb der Dungeons wechselt der Stil und ihr blickt auf eine Optik, die selbst auf dem Super Nintendo niemanden vom Hocker gehauen hätte. In den Labyrinthen müsst ihr euch in einem festgelegten Rhythmus von einem Bildschirm in den anderen bewegen, denn die Schirme verschieben sich abwechselnd und werden zu einem neuen Abschnitt des Dungeons. Per Schwertschlag in Echtzeit erledigt ihr haufenweise Widersacher. Kleine runde Wesen, die ihr auf dem Weg aufgabelt, erlauben es euch, je einen Zauberspruch pro Stockwerk zu wirken. Insgesamt ist *Away* zu linear, zu monton und zu leicht ausgefallen – da nützen auch die netten Ideen nix.

DIE WERTUNG DS

AWAY SHUFFLE DUNGEON

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Virgin
ENTWICKLER	Mistwalker
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-2

Steuerung: **72** Grafik: **69** Sound: **74**

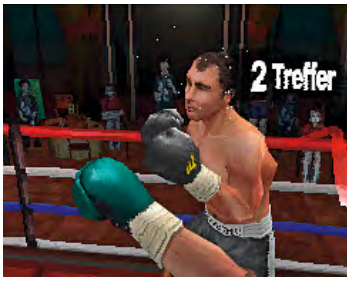
MEHRSPIELER **62** EINZELSPIELER **64**

FAZIT: Zu leichtes Action-Adventure mit wenig Tiefgang, das gegen die starke Konkurrenz auf dem DS nicht ankommt.

DON KING BOXING

Jetzt dürft ihr die besten Boxer der Welt auch per Touchscreen k.o. schlagen. Ob das gut geht?

Keiner hat so viele gute Boxer herangezüchtet wie Don King. Neben haufenweise klassischen Kämpfen, die ihr nachspielen dürft, gibt es im DS-Spiel mit seinem Namen daher natürlich auch einen Karrieremodus – auf in den Ring! Tippt für gezielte Schläge das passende Viertel des Touchscreens an, um einen Treffer zu landen. Mit horizontalen oder vertikalen Bewegungen benutzt ihr Haken bzw. Schwinger von der Seite. Für spezielle Supercombos müsst ihr Linien nachzeichnen und Punkte im richtigen Moment treffen, was im Eifer des Gefechtes leider nie so recht gelingen mag. Mit gedrückter L-Taste nehmt ihr eine Blockposition ein. Die Arme eures Boxers, durch dessen Augen ihr blickt, schweben übrigens frei in der Luft herum. Insgesamt ist die Touchscreen-Steuerung halbwegs akzeptabel. Boxfans, die keine Wii für *Punch-Out!!* besitzen, können einen Blick riskieren.



DIE WERTUNG DS

DON KING BOXING

GENRE	Sport
HERSTELLER	2K Sports
ENTWICKLER	Venom Games
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
PREIS	Ca. 30 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-2

Steuerung: **59** Grafik: **71** Sound: **73**

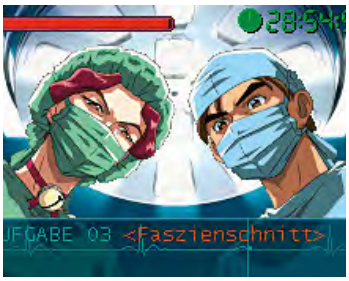
MEHRSPIELER **62** EINZELSPIELER **60**

FAZIT: Die Boxsimulation funktioniert auf dem DS immerhin besser als auf der Wii – aber nur ein bisschen.

LIFESIGNS

Die Operations-Sim schneidet sich mit zu viel Text ins eigene Fleisch.

Lifesigns ist eine klassische Krankenhaus-Seifenoper im Anime-Stil. Ihr spielt den jungen Assistenzarzt Dr. Tendo. Neben Untersuchungen und Operationen erwarten euch die typischen Konfliktherde: Euer herrschsüchtiger Vater ist der Chefarzt und will ein Heilmittel gegen Krebs und Aids entwickeln – ihr träumt von eurer attraktiven Chefin. Im eigentlichen Tagesgeschäft untersucht ihr Patienten und stellt eure Diagnose. Dazu tastet ihr die Kranken einfach mit dem Stylus ab. Die Operationen werden ebenfalls mit dem Stylus durchgeführt und erschöpfen sich in einfachen Strich- und Kreisbewegungen. Wenn ihr mal nicht wisst, wo ihr schneiden sollt, hilft ein Druck auf die L-Taste. Jetzt „konzentriert" ihr euch und bekommt die Schnittlinie angezeigt. Das Spiel krankt an zu viel Text, zu vielen Klischees und zu vielen Fachbegriffen. Dafür entschädigen aber verschiedene Enden.



DIE WERTUNG DS

LIFESIGNS

GENRE	Simulation
HERSTELLER	JoWood
ENTWICKLER	Spike
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
PREIS	Ca. 30 Euro
TERMIN	erhältlich
SPIELER	1

Steuerung: **84** Grafik: **68** Sound: **64**

MEHRSPIELER **–** EINZELSPIELER **65**

FAZIT: Besser nur ambulant behandeln lassen. Bei der Trauma-Center-Reihe könnt ihr auch mal stationär verweilen.

MONSTERS VS. ALIENS

Monströse Action oder Gameplay zum Fürchten? Die Filmumsetzung kommt auch für den Nintendo DS!

Spielt den Film nochmals als die fünf Hauptmonster durch: Schlagt euch als Gigantika durch San Francisco – hier erwarten euch einfache Hüpfpassagen und Haudrauf-Kämpfe. Als Missing Link und B.O.B. geht ihr sprichwörtlich an die Decke: Beide können auf jeder Oberfläche entlangklettern. Der blaue Schleimklumpen kann sich zusätzlich noch in verschiedene Gegenstände verwandeln. Zeichnet dazu einfach ihre Form auf dem unteren Bildschirm nach. Der Blob ist nicht so nahkampferprobt wie seine Monsterkumpel und muss den stärkeren Gegnern so aus dem Weg gehen. Der Professor muss Spiegel so anordnen, dass ein Laser seinen Weg zum Ziel findet. Um als Insektosaurus zum Ausgang zu kommen, zerschrottet ihr einfach alles auf dem Weg dorthin. Leider stehen diese Abschnitte symptomatisch für den Rest des Spiels: Langweiliges Leveldesign und einfallslose Ideen.

DIE WERTUNG DS

MONSTERS VS. ALIENS

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Activision
ENTWICKLER	Griptonite Games
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

Steuerung: **71** Grafik: **72** Sound: **78**

MEHRSPIELER **–** EINZELSPIELER **62**

FAZIT: Ideenloses Jump & Run mit mittelmäßiger Technik. Immerhin bieten die unterschiedlichen Monster ewas Abwechslung.

BLICK NACH JAPAN

Sebastian Stange kommentiert.

ES LEBE DIE VIELFALT!

Für eine Sache bin ich den japanischen Zockern ausgesprochen dankbar: Sie kaufen nicht immer nur dieselben Spiele. In den US-Charts ist *Wii Fit* seit über einem Jahr vertreten und belegt in der Regel stets die Pole-Position. Das langweilt doch! Auch bei uns sehen die Verkaufscharts ähnlich aus. Neue Spiele schaffen es selten in die Top10, während *Mario Kart DS* und *Wii Fit* nach wie vor reißenden Absatz finden. Und dann wundern wir uns noch, dass es zu wenige spannende Neuerscheinungen gibt? Alle Zeichen deuten ja darauf hin, dass wir die nicht wollen – sprich: nicht kaufen. Da freut es mich doch immer wieder, wenn ich die Japan-Charts unter die Lupe nehme. Zwar ist *Wii Fit* auch dort ein Dauergast, doch die restlichen Plätze werden jeden Monat neu verteilt. Die Japaner kaufen fleißig Spiele abseits des Mainstreams und können sich auch für sehr spezielle Genres begeistern. Da wäre beispielswiese *Muramasa: The Demon Blade*, ein ganz bezauberndes Action-Rollenspiel in einer malerischen 2D-Optik. Das ist gewagt, schließlich sind hier weder Link noch Mario an Bord und das Gameplay ist etwas ungewöhnlich. Und doch greifen die Japaner zu und sorgen dafür, dass im Lande Nippon auch zukünftig innovative Spielideen verwirklicht werden. Und darüber bin ich richtig froh. Denn so schön ein neues *Mario Kart* für DS auch wäre, niemals möchte ich meine geliebten Exoten missen. Und das ist auch ein Hinweis für euch: Wenn ihr stets nur die ganz populären Titel für Wii und DS kauft, dürft ihr euch über mangelnde Alternativen nicht beklagen!

NEWS-TICKER

+++ MONSTER-VERKAUFSSTART
Bereits am ersten Verkaufstag konnte *Monster Hunter G* für Wii – eine Portierung eines älteren PSP-Spiels – satte 92.000 Exemplare verkaufen. Eine tolle Leistung! Stellt euch nur vor, wie die Verkaufszahlen aussehen, wenn einmal *Monster Hunter 3* für die Wii erscheint. Denn auf dieses Spiel warten japanische Zocker seit Monaten.

+++ FATAL FRAME BLEIBT IN JAPAN
Fatal Frame IV, der neueste Teil der beliebten Horror-Reihe, ist im Sommer 2008 für die Wii erschienen – in Japan. Und obwohl ursprünglich ein US-Release geplant war, hat sich Nintendo offensichtlich entschlossen, das Spiel nicht in den USA herauszubringen.

ROTER RIESE Hier bekommt ihr es mit einem Oni, einer japanischen Sagengestalt, zu tun.

TOLLE OPTIK Der 2D-Look mitsamt den feinen Effekten macht Muramasa zu einem wunderschönen Spiel.

KLASSIKER Der alte Zeichner Hokusai lieferte die Vorlage für das Design der Wellen.

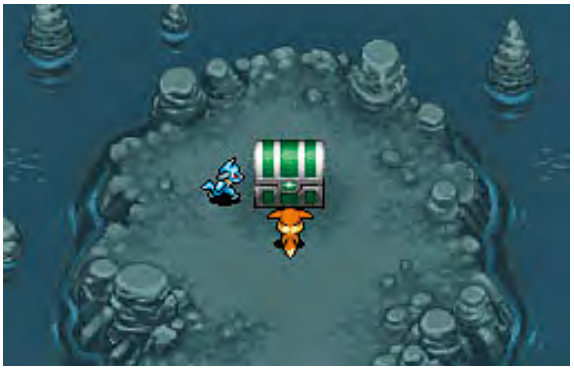
MURAMASA: THE DEMON BLADE

Ein zauberhaftes Action-Rollenspiel im malerischen 2D-Look

Wie war das noch mal in der *Suikoden*-Reihe? Da konnte man 108 Gefolgsleute – die „Sterne des Schicksals" – finden. Das Action-Rollenspiel *Muramasa: The Demon Blade* greift diese Zahl auf, nur sucht ihr hier keine Armee zusammen, sondern sammelt allerlei Schwerter – 108 Stück, um genau zu sein. Sie kommen in zwei Ausführungen: Lange Schwerter sind langsamer, können aber gehörigen Schaden verursachen und gleich mehrere Gegner treffen. Mit kurzen Schwertern seid ihr jedoch weitaus agiler und diese eignen sich besonders für den Kampf in der Luft. Eure Spielfiguren sind entweder ein Ninja mit Gedächtnisverlust oder eine Prinzessin, die von einem Dämon besessen ist. Mit dem Charakter eurer Wahl zieht ihr nun durch verschwenderisch gestaltete 2D-Welten, die fast ein wenig an den Gemälde-Stil von *Okami* erinnern. Außerdem ist *Muramasa* durch und durch von japanischer Mythologie durchtränkt. Ganze 30 abwechslungsreiche Levels durchquert ihr bei eurem actionreichen Abenteuer. Spielerisch erwarten euch dabei vor allem aberwitzige Kämpfe und nonlineares Level-Design. Wie auch in der *Metroid*-Reihe kehrt ihr immer wieder mit neuen Fähigkeiten in bereits besuchte Abschnitte zurück. Jedes der 108 freischaltbaren Schwerter kommt mit einer einzigartigen Spezialattacke und für geübte Spieler gibt es außerdem den „Insane Death"-Modus. Darin spielt ihr euch wie gewohnt durch das Abenteuer, jedoch hat eure Spielfigur nur einen Lebenspunkt – das ganze Spiel über. Zwar dauert es bis zur Europa-Veröffentlichung noch einige Monate, doch wir freuen uns jetzt schon auf das bildschöne Actionspektakel. **(sst)**

Wii | **ACTION-ADVENTURE** | **Hersteller:** Marvelous Entertainment **Termin:** Erhältlich (Japan), Anfang 2010 (Europa)

JAPAN-CHARTS



Platz	Monat	Titel	Plattform
1	NEU	Pokémon M. Dungeon: E.o.t.S.	DS
2	3	Mario & Luigi 3	DS
3	NEU	Pro Baseball Famista DS 2009	DS
4	NEU	Muramasa: The Demon Blade	Wii
5	3	Wii Fit	Wii

NES 2.0

Mit dem FC Mobile 2 zockt ihr eure alten NES-Games auch unterwegs! Es ist jedoch kein Emulator; ihr braucht echte Spiele!

Ein tragbares NES? Klingt unsinnig, ergibt aber Sinn, sobald man einen Blick auf den FC Mobile 2 des US-Hersteller Hyperkin wirft. Das Handheld spielt klaglos alle NES-Cartridges ab, die allerdings recht klobig aus dem Gerät herausragen. Dank Batteriebetrieb und 2,5-Zoll-Display taugt das Teil in der Tat als Unterwegs-NES. Dank TV-Out könnt ihr das Handheld aber auch an den Fernseher anschließen und dann mit zwei drahtlosen Controllern im SNES-Design sowie einem Zapper-Klon zocken. Das Hardwarepaket ist leider recht schwer zu finden. Für etwa 65 US-Dollar ist es jedoch ab und an bei Ebay zu haben. Ob's was taugt? Wir sind uns da nicht sicher. Auf jeden Fall ist das NES-Handheld eine clevere Idee. Wo bleibt die SNES-Version? **(sst)**

KOMPLETTSET Der Funktionsumfang des Hardwarebundles ist beachtlich. Ob die Qualität wohl stimmt?

NES | **HARDWARE** | **Hersteller:** Hyperkin **Web:** www.hyperkin.com

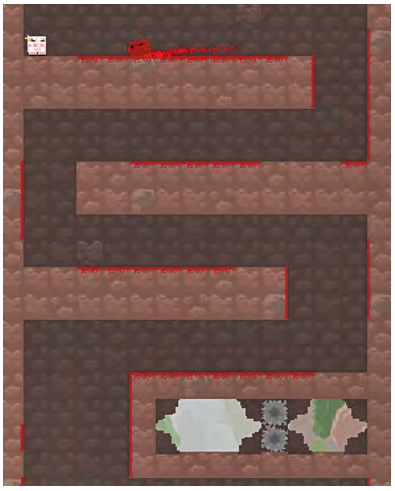
SUPER MEAT BOY

Vergesst Super Mario! Mit einem verliebten Fleischklops hüpft es sich viel lustiger, wie euch dieses WiiWare-Spiel beweist.

Ihr steuert Meat Boy – ein Stück Fleisch – durch 100 Levels, um seine Freundin zu retten. Die besteht übrigens aus Heftpflastern und wurde vom bösen Dr. Fötus geraubt. Ihr seht schon: Der WiiWare-Titel nimmt sich selber nicht so ernst, punktet jedoch spielerisch. Basierend auf einem Gratis-Flashgame (unter der Webadresse tinyurl.com/meatboy könnt ihr es finden) wird euch geradlinige Hüpfspielkost geboten. Da eure Spielfigur für kurze Zeit an Wänden kleben bleibt, könnt ihr durch unermüdliches Springen von Wand zu Wand die vertikalen Levels erklimmen und eure Freundin retten. Bereits die Gratis-Version sorgte für erhebliche Produktivitätseinbußen in der Redaktion und die Wii-Fassung verspricht jede Menge Extras, Secrets, freischaltbare Spielfiguren und weitere Spielmodi. Hier kündigt sich also ein richtiger WiiWare-Geheimtipp an! **(sst)**

AUFGEBOHRT Die WiiWare-Version bietet bessere Grafik und einen Koop-Modus.

VORLAGE Das kostenlose Flashgame Meat Boy ist bereits sehr unterhaltsam.



WIIWARE | **GESCHICKLICHKEIT** | **Hersteller:** Edmund McMillen **Termin:** Erhältlich (USA)

AKTUELLES AUS DEN USA

Timo Klein berichtet.

SHOWTIME FÜR DIE WII

Ich bin sicher, dass ich hier von der deutschen Medienlandschaft herzlich wenig mitbekäme, wenn ich nicht gezielt danach suchte. Über Schmidt und Pocher bin ich informiert, aber dieses Hin und Her wirkt vergleichsweise langweilig gegenüber einem historischen Wechsel auf NBC. Jimmy Fallon hat die Nachfolge Conan O'Briens übernommen (Der ist das US-Vorbild Harald Schmidts). Nach 16 Jahren wechselt Conan O´Brien das Lager, während dafür Jimmy Fallon nachrückte. Letzterer ist durchaus interessant für Nindendo-Fans. Noch muss sich Fallon als Showmaster beweisen, jedoch traf er kürzlich den Ton unserer Zocker-Generation. Damals war Morgan Webb zu Besuch bei Fallons Show, ihres Zeichens Produzentin für die Videogameshow *X-Play*. Im Gepäck hatte sie *Punch-Out!!* für die Wii, das demnächst erscheinen wird. Zwar machte Fallon keine besonders gute Figur beim Zocken, aber die Message dürfte klar sein: die Wii ist im (US-)Fernsehalltag angekommen. Während Schmidt also höchstens müde über Konsolen lächelt, hat der amerikanische TV-Entertainmentmarkt den Stellenwert guter Games klar erkannt. Kurz darauf gab es übrigens eine Show mit Drew Barrymore. Darin spielten die Schauspielerin und Fallon eine Runde Wii in Midtown Manhattan, sodass ich den Verdacht nicht loswerde, dass seine Gaming-Leidenschaft nicht nur ein gelungener PR-Schachzug Nintendos ist. Weiter so, NBC! Hoffentlich nimmt sich das deutsche Fernsehen ein Beispiel und widmet Games mehr Sendezeit.

NEWS-TICKER

+++ LADENHÜTER GTA Schlechte Nachrichten für Rockstar Games. In den ersten drei Wochen nach Release des DS-Hits *Grand Theft Auto: Chinatown Wars* wurden in den USA angeblich nur 88.700 Exemplare verkauft. Haben DS-Besitzer doch keine Lust auf geniale Action-Spiele? **+++ DSi-BROSWERGAMES** findet ihr auf www.dsicade.com, wobei es aber momentan noch an Umfang mangelt. Neben einem *Simon Says*-Klon findet ihr einen simplen Chat sowie eine Version von *Missile Commander*. Hoffentlich gibt es bald Nachschub!

USA-CHARTS

Platz	Monat	Titel	Plattform
1	NEU	Pokémon Platin	DS
2	13	Wii Fit	Wii
3	NEU	Guitar Hero: Metallica	Wii
4	10	Mario Kart Wii	Wii
5	12	Wii Play	Wii

FAKTEN

- Spielt den König der Echsen, Bowser ...
- ... und die Klempnerbrüder in dessen Körper
- Neue Charaktere und alte Feinde, eingebettet in eine spannende Story
- Actionreiches Kampfsystem wie in den Vorgängern

TEXT
Sebastian Billmeier
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

SPRUNG Gekonnt weicht unser roter Klempner Mario Bowsers heißem Feueratem aus.

TREFFER Mit dem richtigen Timing spielt ihr den Panzer hin und her. So fügt ihr dem Gegner mehr Schaden zu.

MARIO & LUIGI RPG 3

Lohnt sich dieses RPG-Meisterwerk auch für Nicht-Japaner?

Es könnte alles so einfach sein, wären da nicht diese ewigen Bösewichte im Nintendo-Universum, die einfach keinen Frieden geben wollen. In Marios Fall ist dieser jemand wohl Bowser, der einmal mehr das Pilzkönigreich ordentlich aufmischt. Wir haben für euch die japanische Version auf Herz und Nieren getestet und verraten, ob sich ein Kauf für euch lohnt, selbst wenn ihr der ostasiatischen Sprache nicht mächtig seid. Und das dürften wohl nur die allerwenigsten sein.

EINFACH LECKER

Wie schnell alles drunter und drüber gehen kann, merken unsere Helden einmal mehr. Eine seltsame Krankheit befällt alle Pilzkönigreichbewohner. Diese blähen sich überdimensional auf, sodass sie durch die Gegend rollen. Schon hier zeigt sich, wie viel Witz geboten wird. Dafür müsst ihr auch nicht unbedingt die japanische Sprache beherrschen. Um der Krankheit die Stirn zu bieten, beruft Prinzessin Peach kurzerhand einen Krisenrat ein, der aber auch keine Lösung findet. Plötzlich platzt Bowser in die Versammlung und will sich in die Diskussion mit einschalten. Leider geht wieder mal das Temperament mit ihm durch und er bekommt von Mario eine saftige Abreibung. Doch diesmal kehrt Bowser nicht zurück in sein Schloss … In einem mysteriösen Wald kauft er bei einem noch viel mysteriöseren Händler einen Pilz und kann prompt alles um sich herum einsaugen. Also stürmt er das Schloss der holden Prinzessin und schluckt Mario und Luigi einfach runter! Das Ende unserer Klempner ist also besiegelt? Falsch gedacht! Auch in Bowsers Magen können die zwei noch sehr viel anstellen und so wird die Riesenechse eben von innen malträtiert. Doch Bowser hat ganz andere Probleme – Fawful, bekannt aus dem ersten Teil der RPG-Serie, reißt sich plötzlich die Ländereien der Echse und der Prinzessin unter den Nagel. Der Pilz scheint ungeahnte Nebenwirkungen zu haben! Erzürnt macht sich Bowser also auf den Weg, sich von davon zu befreien – eine Spur der Verwüstung auf dem Weg zur Herrschaft über das Pilzkönigreich hinter sich herziehend. Und mit ihm sind unsere tapferen Klempner einmal mehr auf dem Weg zur Rettung der Welt, nur eben in geschrumpfter Form! Nach all diesen Infos zur Story dürfte es für den ungeduldigen Importeur wohl kaum noch Fragen hierzu geben.

Als Bowser lauft ihr im Spiel durch das Königreich, verängstigt dessen Bewohner, sucht nach Hinweisen und kämpft gegen zahlreiche Feinde. Und die haben es in sich, egal ob Blockköpfe, Blooper oder Pilze, die Artenvielfalt der Feinde ist schier grenzenlos.

BOWSER IN ACTION

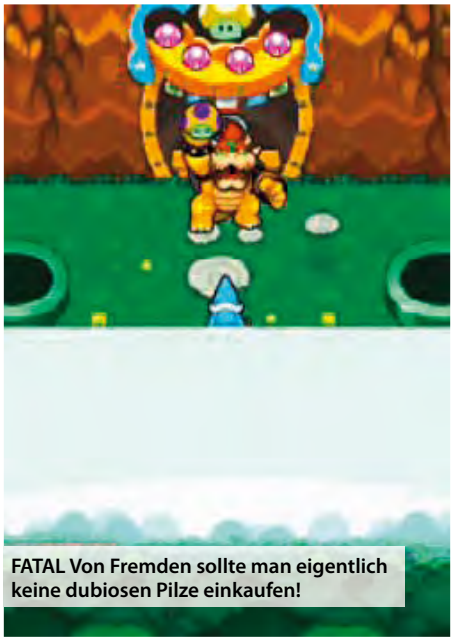
Doch Bowser haut in den rundenbasierten Kämpfen dank Actionkommandos richtig rein und so steht bald kein Stein mehr auf dem anderen. Und hat unser Echsenkönig gar keine Lust zu kämpfen, saugt er – genau wie vorher die Klempnerbrüder – seine Feinde einfach ein; dann müssen sich Mario und Luigi mit ihnen herumschlagen. Glücklicherweise hat Bowser außer den zwei Brüdern noch so einiges anderes eingesaugt, sodass unsere tapferen Helden den Gegnern etwas entgegenzusetzen haben. Wie

DIE MEINUNG

FLORIAN HAMBURGER:
Wer über einige Japanisch-Kenntnisse verfügt, dem sei das Spiel auf jeden Fall ans Herz gelegt, da die benutzten Vokabeln nicht allzu schwierig sind. Auch die Verwendung der allseits gefürchteten Schriftzeichen hält sich in Grenzen. Empfehlenswert ist aber auch Wissen über die japanische Kultur. So gibt es mehrere Worte für „ich" im Japanischen. Dadurch drückt man seinem Gegenüber entweder Respekt oder Überlegenheit aus. Je nachdem, in welcher gesellschaftlichen Hierarchie man sich befindet. Witzig ist, dass Bowser – im Original übrigens Koopa – für sich immer ein Wort benutzt, das anderen gegenüber sehr respektlos und überheblich wirkt. Dabei ist er aber tollpatschig und lässt sich einen verwunschenen Pilz andrehen, was das Ganze natürlich ad absurdum führt. In seiner Originalsprache entfaltet *Mario & Luigi RPG 3* eben eine ganz eigene Atmosphäre.

IDYLLE Noch ist es ruhig im Pilzkönigreich, doch das sieht gleich anders aus!

LUSTIG Luigi verpennt den ganzen Auftritt von Bowser – peinlich!


FATAL Von Fremden sollte man eigentlich keine dubiosen Pilze einkaufen!

„Mario und Luigi laufen wieder zu Höchstform auf!“

schon in den Vorgängern ist in den Kämpfen wieder Präzision, Geschick und ein flinker Finger gefragt, jedes gekonnte Kommando lässt eure Angriffe nämlich stärker ausfallen. So spielt ihr mit Panzern Fußball oder löst mit euren Hämmern Erdbeben aus – jeder Move hat ganz individuelle Tasten, die betätigt werden müssen. Und natürlich müssen bei besonders starken Attacken und den Bruder-Moves auch der Stylus und das Mikro verwendet werden. Das sind genau die Spielelemente, die Nintendo-typisch durch geniale Ideen glänzen. Es wird hier zwar viel auf Japanisch erklärt, die Mechanik der Kämpfe habt ihr aber trotzdem schnell begriffen, da alles in Bildern und mit allerhand Slapstick-Humor erzählt wird. Zwischen Scharmützeln lauft ihr durch die Spielwelt, betätigt zahlreiche Schalter und löst komplexere Aufgaben. So können Mario und Luigi Bowsers Aktionen durch Angriffe in seinem Körper steuern, Bowser hingegen ändert durch Trinken den Wasserstand in seinem Körper. Rätselfreunde werden also ebenfalls ihren Spaß haben, vor allem dank der vielfältigen und kreativen Puzzles, die sich aus dem Zusammenspiel zwischen Mario und Bowser ergeben. Nur gemeinsam könnt ihr die komplexeren Rätsel lösen, was spielerisch richtig klasse umgesetzt wurde. Die humoristischen Anspielungen auf frühere Mario-Abenteuer sind ebenfalls eine Klasse für sich.

ROLLENSPIEL À LA MARIO

Wie schon in den Vorgängern bekommt man wunderschöne Hintergründe, toll animierte Charaktere und allerlei skurrile Figuren geboten. Jeder Angriff sieht ebenfalls sehr schön und klasse inszeniert aus! Musikalisch kann man sowieso nie klagen, auch hier verwöhnt man das Spielerohr mit Mario-typischen Melodien mit Ohrwurmgarantie. Einziger Knackpunkt ist – was das Verständnis der Geschichte betrifft – die Sprachbarriere; wer kein Japanisch kann, wird nur sehr wenig vom typischen Humor der RPG-Serie unseres Klempners mitbekommen. Spielbar ist es aber allemal. Wer allerdings auch die Wortwitze und alle Anspielungen mitbekommen will, für den sind tiefer gehende Japanisch-Kenntnisse und vor allem ein Verständnis der japanischen Kultur unumgänglich. Wollt ihr euch aber einfach nur vom Spielprinzip, der Grafik und der Musik mitreißen lassen, sind diese aber nicht zwangsläufig erforderlich. Wer also gar nicht mehr abwarten kann, bis unsere Klempnerbrüder wieder nach Deutschland kommen, muss wohl zum Import greifen. Alle anderen spielen die nicht minder exzellenten Vorgänger noch einmal durch und hoffen genau wie wir auf eine baldige Veröffentlichung bei uns. Mario, wir brauchen dich!

DIE MEINUNG

SEBASTIAN BILLMEIER:
Was gibt es schon viel zu sagen. Mario kann scheinbar alles! Und auch beim dritten Teil seiner neuen Rollenspielausflüge macht er eine sehr gute Figur! Gewohnt actionbetont fordern euch die Kämpfe, der geschickte Wechsel zwischen den Klempnerbrüdern und Bowser wird euch schon bald in Fleisch und Blut übergehen. Und selbst wenn man relativ wenig Japanisch versteht, muss man bei den lustigen Zwischensequenzen mehr als einmal lauthals auflachen! Man kann gespannt sein – bei einer zu erwartenden guten Lokalisierung kommt auch hierzulande ein Kracher auf Nintendos DS! Hoffen wir, dass es bald einen Europatermin gibt, es lohnt sich auf jeden Fall!

DIE WERTUNG DS

MARIO & LUIGI RPG 3

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Nintendo
ENTWICKLER	AlphaDream
SPRACHE	Japanisch
SPRACHBARRIERE	Hoch
EUROPA-TERMIN	Nicht bekannt
SPIELER	1

\+ Actionreiche Kämpfe, ...
\+ ... die vor allem als Bowser Spaß machen!
\+ Wunderschön animiert
\- Fühlt sich mitunter „recycelt“ an

Steuerung: **89** Grafik: **87** Sound: **90**

MEHRSPIELER: –

EINZELSPIELER: **88**

FAZIT: Japanisch-Kenntnisse sind wünschenswert, aber keine Voraussetzung, um den Charme des Spiels zu verstehen.

BIGBEN SCREEN PROTECTOR

Für alle, die es etwas konventioneller mögen, bietet BigBen ein Set an, das nur aus Staubtuch und Schutzfolien besteht. Diese sind auch in den beiden Komplett-Packungen erhalten. Damit schützen Sie die Bildschirme Ihres nagelneuen DSi gegen fast alle Widrigkeiten des Lebens. Mit dabei ist auch gleich einen Rakel, um die Folien blasenfrei auf die Oberfläche zu bringen. Hier ist allerdings etwas Fummelarbeit vonnöten. Denjenigen, die das Prozedere schon beim DSlite beziehungsweise beim DS mitgemacht haben, dürfte das leichter von der Hand gehen. Einmal aufgeklebt, halten die Folien jedoch auch einiges aus und stechen optisch nicht zu auffallend heraus. Einzig und allein die Folie auf dem Touchscreen sorgt dafür, dass man den Stylus ab und zu etwas kräftiger aufdrücken muss. Wer auf den Schnickschnack der anderen Packs verzichten kann, macht mit den Schutzfolien nichts verkehrt.

DIE WERTUNG

TYP	Schutzfolien
HERSTELLER	BigBen Interactive
WEB	www.bigben-interactive.de
TERMIN	Erhältlich
PREIS	Ca. € 6,-
PREIS/LEISTUNG	Gut

- \+ Guter Schutz
- \+ Optisch wenig auffallend
- − Anbringen kann schwierig sein
- − Touchscreen wird unempfindlicher

WERTUNG ●●●●○

FAZIT: Ein Set ganz ohne den anderen Zubehör-Kram, das sich auf das Wesentliche konzentriert: Die Bildschirme des DSi schützen.

GENE SIMMONS AXE

Die Standard-Instrumente von *Guitar Hero* und *Rock Band* sind euch zu langweilig? Dann wäre die kabellose „AXE" von KISS-Bassist Gene Simmons theoretisch eine tolle Alternative. Wieso nur theoretisch? Weil das Beste an der mit PS3, PS2 und Wii sowie allen *Rock Band*- und *Guitar Hero*-Titeln kompatiblen Axt leider die Optik ist und wir im Praxistest einige Kritikpunkte feststellen mussten. Zunächst einmal ist das Beil gewichtsmäßig schlecht ausbalanciert. Der sehr dicke Hals ist zu schwer und zieht immer wieder nach unten, was den linken Arm schnell(er) ermüdet. Zudem löste sich der Öfteren der Gurt, weil der obere Halteknubbel an einer sehr ungünstigen Stelle angebracht ist. Die Buttons sind beim Spielen angenehm leise und haben einen ordentlichen Druckpunkt, die Strum-Bar hinterließ allerdings einen etwas klapprigen Eindruck. „Klapprig" war im übrigen auch irgendein Plastikteil im Inneren, welches sich beim Spielen löste und fortan munter durch den Korpus polterte.

DIE WERTUNG

TYP	Controller
HERSTELLER	Interactive Game G./M.
WEB	www.genesimmonsaxeguitar.com
TERMIN	Erhältlich
PREIS	Ca. € 80,-
PREIS/LEISTUNG	Mangelhaft

- \+ Cooles Design
- \+ Kompatibel mit PS3, PS2, Wii
- − Schlecht ausbalanciert – Hals zu schwer
- − Nicht für Linkshänder geeignet

WERTUNG ●●◐○○

FAZIT: Toll aussehen tut sie, die Axt von Herrn Simmons. Spielgefühl und Verarbeitung sind aber nur Durchschnitt. Der Preis ist viel zu hoch.

MINI-NUNCHUK

Von Logic3 kommt das sogenannte Mini-Nunchuk, das in grellen Farben wie orange, gelb oder grün garantiert ins Auge fällt. Logic3 setzt auf eine kugelige Form mit einem wesentlich größeren Analogstick als das Original. Daher liegt das Nunchuk völlig anders in der Hand. Der klobige Stick hat einen anderen Schwerpunkt als die kleinere Variante und ist daher sehr gewöhnungsbedürftig. Auch das längere Verbindungskabel ist nicht bei jedem Spiel von Vorteil. Da Logic3 den gleichen Preis wie Nintendo selbst für den Original-Nunchuck verlangt, können wir den Umstieg bestenfalls fürs Kinderzimmer empfehlen. Und für Individualisten, die auf schrille Farben stehen.

DIE WERTUNG

TYP	Nunchuk
HERSTELLER	Logic 3
WEB	www.logic3.com
TERMIN	Erhältlich
PREIS	Ca. € 20,-
PREIS/LEISTUNG	Ausreichend

- \+ Poppiges Design
- − Längeres Kabel nicht immer vorteilhaft
- − Großer Analogstick ungewohnt
- − Kein Preisvorteil

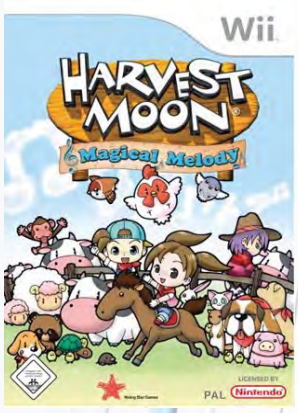
WERTUNG ●●●○○

FAZIT: Das Mini-Nunchuk iegt im Vergleich zum Original ungewohnt in der Hand und bietet leider auch keinen Preisvorteil.

Wii WILL ENTERTAIN YOU!

- 14 % Preisvorteil!
- Gratis-Prämie!
- Überpünktlich im Briefkasten!
- Versandkostenfrei!
- Keine Ausgabe verpassen!
- Exklusiv für Abonnenten: DVD mit jeder Ausgabe!
- 2 Ausgaben gratis bei Bankeinzug!

JETZT: N-ZONE weiterempfehlen und ein Top-Game GRATIS abgreifen!



Harvest Moon: Magical Melody (Wii)
In *Harvest Moon: Magical Melody* bewirtschaftet ihr einen Hof, produziert Getreide, Milch, Eier und Wolle, verdient Geld damit und erweckt die Erntegöttin zu neuem Leben. Und nach der Arbeit könnt ihr auf ländlichen Festen oder in Minispielen mit bis zu drei Freunden ausspannen.
Lieferbar, solange Vorrat reicht.
Prämien-Nr.: 003408

Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time (Wii)
Auch der neueste Ableger der *Crystal Chronicles*-Reihe besticht durch seine liebevollen Charaktere, das kurzweilige Gameplay und die epische sowie packende Geschichte. Ein weiteres Meisterwerk aus dem Hause Square Enix!
Zuzahlung nur 15 Euro!
Lieferbar, solange Vorrat reicht.
Prämien-Nr.: 003637

Mushroom Men (Wii)
Während die DS-Version sich stärker auf das Entdecken und Kämpfen konzentriert, entwickelt die Wii-Fassung die Geschichte um die intelligenten Pilze weiter und setzt verstärkt auf Story-Elemente. Antiheld Pax schlittert von einem Abenteuer ins nächste, nicht ahnend, dass nur er seine Art retten kann.
Lieferbar, solange Vorrat reicht.
Prämien-Nr.: 003636

New Play Control Pikmin 2 (Wii)
Captain Olimar kehrt auf den Pikmin-Planeten zurück, diesmal in Begleitung seines Assistenten Louie. Bei ihrer Schatzsuche helfen ihnen neue Spezies der blumenartigen Pikmin. Dabei gilt es, die Point&Click-Möglichkeiten der Wii-Fernbedienung ebenso kreativ wie geschickt einzusetzen.
Lieferbar, solange Vorrat reicht.
Prämien-Nr.: 003647

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Tel.: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

JA, ich möchte das N-ZONE-Plus-Abo mit DVD!
(€ 54,70/12 Ausg.; Ausland: € 66,70/12 Ausg.; Österreich: € 62,20/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie | **Prämien-Nr.**

Lieferung nur, solange Vorrat reicht

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)*

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. | | | | | | | | | | |

BLZ | | | | | | | | |

PN PR 49

❑ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6-8 Wochen)*

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der N-ZONE. Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren. (ggf. streichen)

„Für die E3 2009 erwarte ich mir deutliche Änderungen!“

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schreibt uns! Wir freuen uns über alle Briefe und Mails, die uns erreichen, und bemühen uns, all eure Fragen zu beantworten! Schreibt an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

E-Mail: redaktion@n-zone.de

LESERZITATE

Ich hoffe, euch sagt der Begriff „Input Lag“ etwas. Mich wundert es, dass man dazu kaum Beschwerden liest. Denn an meinem 50"-Plasma sind Retro-Games wie *Super Mario World* trotz Progressive Scan dank Wii-Component-Kabel nahezu unspielbar, da der Fernseher die lasche Auflösung von 720 x 480 auf 1.920 x 1.080 mit grottigem Rechenchip skalieren muss und die Reaktionszeit darunter leidet.
Alexander G.

Ich bin mir nicht sicher, ob ich mir den DSi kaufen soll oder nicht, denn ich habe ja schon den alten DS und einen iPod touch. Dann wäre für mich das einzige Neue am DSi die Kamera und ich weiß nicht, ob es sich dann für mich lohnen würde, den DSi zu kaufen, weil ich ja schon einen MP3-Player habe und die DS-Spiele kann ich ja auch auf meinem alten DS spielen.
Dennis K.

Bitte, falls irgendjemand von Nintendo noch mal an uns Europäer denkt: *Jump Superstars* wird garantiert kein Flop hierzulande, denn es wird genügend Fans geben, die das Spiel unbedingt spielen wollen! Ein kleiner Vorschlag: Stellt es doch in den Nintendokanal zum Download und schaut dann, ob es sich lohnen würde!
Evangelos K.

Ich habe im Wetterkanal etwas (meiner Meinung nach) Lustiges bemerkt. Wenn man auf den Globus geht und Japan sucht, merkt man, dass es da ganz andere Wettersymbole gibt! Überall, in der ganzen Welt, gibt es die gleichen Symbole, nur im Nintendo-Land sehen sie anders aus. Was für ein Zufall!?
Torben W.

E3-ERWARTUNGEN

Hallo liebe N-ZONE-Redis,
ich wollte euch mal meine Meinung zur kommenden Spielemesse E3 sagen. Letztere ist ja Anfang Juni und dort hat Nintendo wieder eine große Pressekonferenz. 2008 war ja wirklich traurig. Es wurde außer *Wii Sports Resort* kein neues Wii-Spiel enthüllt. Stattdessen zockte eine nervige Dame *Shaun White Snowboarding*. Na ja …
Für 2009 erwarte ich mir daher deutliche Änderungen. Nintendo darf von mir aus gern *Wii Fit 2* und weiteren Casual-Blödsinn vorstellen, solange ich auch ein paar von „meinen Games“ bekomme. Gemeint sind *F-Zero*, *Zelda* oder *Metroid*. Und eigentlich ist mir die Spieleserie auch völlig egal. Wenn Nintendo ein brandneues Rollenspiel oder einen völlig neuen Shooter ankündigt, umso besser. Aber wird es so kommen? Ich hoffe ja. Und wenn nicht, boykottiere ich die Konsole in Zukunft einfach und zocke nur noch DS. Da klappt es doch auch mit den tollen Spielen!

Viele Grüße,
Markus

ZWEI KURZE FRAGEN

Hallo N-ZONE-Team,
ich habe ein paar Fragen an euch.

Yeah, Fragen! Schieß los!

1. Ihr habt in der N-ZONE über ein MIWI (????) berichtet. Ich hätte gern gewusst, was das für ein Teil ist, von wem es verkauft wird und wer es entwickelt hat.

Das Teil ist nur eines von vielen Wii-Plagiaten, die in Fernost unter die Leute gebracht werden. Der berühmteste Vertreter der Wii-Klone ist die Vii, von der es sogar schon eine zweite Version gibt. Die Teile bieten aber leider nur miese Spiele auf Flashgame-Niveau. Oftmals sind in solchen Fake-Konsolen Metallstücke eingearbeitet, damit sie wenigstens dadurch ein glaubwürdiges Gewicht bekommen. Falls du jemals eine solche Konsole im Laden siehst, mach Fotos, lache drüber, aber lass die Finger davon!

2. Ich hätte gern gewusst, wo man diese DSi-Points-Card bekommt. Ich habe einen DSi und

die Kamera ist, um Längen besser, als ihr berichtet habt. Das war's auch schon.

Bis dann, Wirsing. :-)

Also bei der Kamera bleiben wir bei unserer Meinung. Zwar sind Späße wie 5 Megapixel bei einer Handykamera ebenfalls recht sinnfrei, jedoch ist der DSi diesbezüglich einfach zu mager ausgestattet. Bezüglich der Points-Card musst du nicht nach DSi-Points Ausschau halten, sondern nach Nintendo-Points. Die gibt es auf Karten und die gelten sowohl für DSi- als auch Wii-Download-Inhalte.

DIES UND DAS

Hallo liebes N-ZONE-Team,
ich lese die N-ZONE schon seit der ersten Ausgabe und finde sie super.

Danke schön! Das hören wir immer gern!

Ich finde den „Kind Code" eine gute Sache, schließlich hänge ich selber öfters bei schweren Endgegnern fest. Da fände ich es gut, wenn man nach mehreren Versuchen – vielleicht fünf bis zehn – die Möglichkeit bekäme, vorzuspulen oder die Stelle zu überspringen.
Ich hätte außerdem noch zwei Fragen! In der N-ZONE 02/09 wurde *Pipe Mania* für Wii für das erste Quartal 2009 gelistet. In der Ausgabe darauf fehlte das Spiel. Ist es nun schon erschienen? Und wenn nicht, wann erscheint es?

Es wird wohl nie erscheinen. Der britische Software-Hersteller Empire Interactive ist leider pleite gegangen. Daher wird es wohl nichts mehr mit der geplanten Wii-Portierung von Pipe Mania. Für DS und PS2 ist das durchaus gelungene Klassiker-Remake aber bereits erhältlich.

Ich bekomme die N-ZONE im Abo mit DVD. An wen muss ich mich wenden, wenn ich die Premium-Ausgaben haben will? Macht weiter so!

Euer treuer Leser B. Lambertz

Da fragst du nicht als Einziger, daher noch mal für alle: Abonnenten können die Premium-Goodies versandkostenfrei nachbestellen. Surft dazu auf die Webseite abo.n-zone.de und klickt dann auf „Einzelheftbestellung". Dort könnt ihr nicht nur die Premium-Goodies, sondern auch die komplette Ausgaben nachbestellen.

FRAGEN ZUR Wii 2

Hallo N-ZONE,
ich wollte wissen, ob ihr schon etwas über die Konsole nach der Wii wisst. Wie wird sie heißen? Und stimmt es, dass das nächste *Zelda* erst für die neue Konsole kommt?

Matthias E.

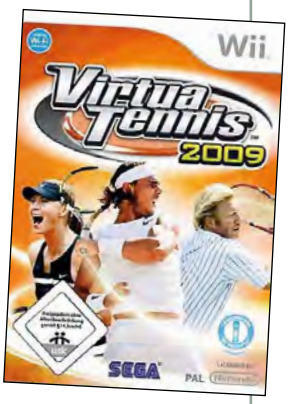
Hallo Matthias,
momentan dürften nur einige Nintendo-Mitarbeiter Details zum möglichen Nachfolger der Wii kennen. Fakt ist: Es ist kein Wii-Nachfolger angekündigt. Uns ist jedoch klar, dass Nintendo längst am Nachfolger der Wii arbeitet, doch alles Weitere wäre pure Spekulation. Lassen wir uns also überraschen. Wer weiß, vielleicht gibt es ja bereits auf der E3 2009 erste Infos?

BILLIG-PLAGIAT
Der berühmteste Wii-Klon ist sicherlich die „Vii" – von „Chintendo". Kein Scherz!

KREATIV-WETTBEWERB

Super-Smash-Kreativ-Wettbewerb

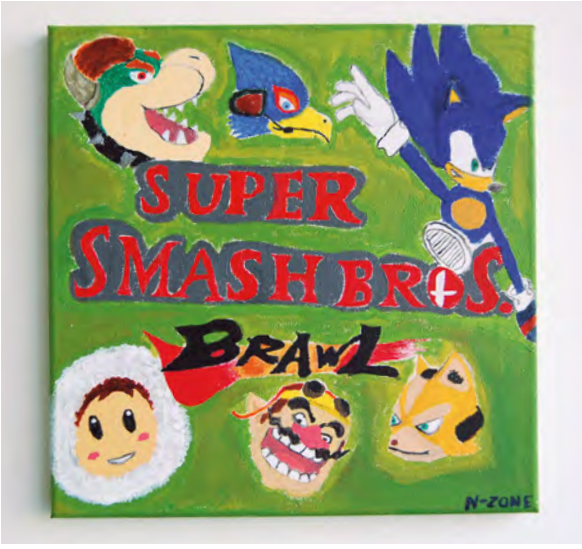
In unserem neuen Wettbewerb müsst ihr kreativ werden und uns selbst gemachte Leserpost zum Thema *Smash Bros.* schicken. Ihr könntet etwa ein Bild oder einen Comic zeichnen. Oder ihr bastelt eine Collage. Oder ihr nehmt einen Song auf. Oder ihr backt einen *Smash Bros.*-Kuchen. Oder ihr schreibt eine *Smash Bros.*-Kurzgeschichte. Oder, oder, oder. Uns ist alles recht, solange ihr eine pfiffige Idee habt. Wir sind auf eure Einsendungen extrem gespannt.



Die aktuelle Gewinnerin ist Kirsten Wehr aus Wilster, die uns mit ihrem *Super Smash Bros. Brawl*-Gemälde begeisterte. Das Kunstwerk wurde auf einer richtigen Leinwand, die um einen Rahmen gespannt ist, aufgetragen und stellt ohne Frage die beste Einsendung dieses Monats dar. Herzlichen Glückwunsch!

EINSENDESCHLUSS:
24. Mai 2009
DAS GIBT ES DIESEN MONAT ZU GEWINNEN:
Virtua Tennis 2009 (Wii)

Schickt uns eure Werke einfach per Post oder Mail an unsere Leserbrief-Adresse. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



KUNSTWERK
Kirstens Gemälde hat uns wirklich überrascht.

DIE KOLUMNE

Christoph Kraus schreibt mit dem Herzen eines Fans.

WETTE VERLOREN – WAS NUN?
Haha, selbst Schuld! Kollege Heise hatte letzten Monat gewettet, dass es keine drei Leser gibt, die *Plok* fürs Super Nintendo durchspielen. Falsch gedacht – zur Strafe musste er soeben vor meinen Augen den N64-Action-Zonk *Superman* spielen und eine Bildergalerie erstellen. Ganz ehrlich, Leute: Der Anblick des mies texturierten Titelhelden, kombiniert mit den hässlichen Metropolis-Levels und der käsigen Steuerung sorgte bei uns in der Redaktion für eine Sternstunde der Arbeitsmotivation. Jeder wollte mal an den Controller ran, um dann festzustellen, dass das Spiel keine Satire ist, sondern bitterer Ernst. Übrigens kann man unser Fazit zum Spiel und die Situation des Entwicklers in einem Wort zusammenfassen: Pleite. Das Ergebnis von Sebastian *Superman*-Zock findet ihr übrigens unter dem Suchbegriff „rohrkrepierer superman" auf www.n-zone.de!

WELTREKORD MIT N-ZONE

VIDEO AUF DVD

Robert Brandl zockt den Wii-Schocker Resident Evil 4 in 100 Minuten durch - und die Redaktion fiebert beim Guinness-Rekord mit!

Die N-ZONE-Redaktion war Zeuge, wie Robert Brandl die deutsche Wii-Version von *Resident Evil 4* innerhalb von 1:42.27 durchzockte, also in nur knapp über 100 Minuten. Die Regeln: Robert absolvierte einen Single-Segment-Speedrun, spielte das Abenteuer also ohne abzuspeichern in einem Rutsch durch. Schwierigkeitsgrad: Normal. Waffen: Spezial. Auch manche Glitches beeindruckten die anwesenden Zeugen: Robert erklomm beispielsweise eine Leiter, drehte sich anschließend um und sprang wieder auf den Grund herab. Machte er alles richtig, gab ihm das Spiel die Möglichkeit zum Sprung, obwohl er eigentlich nicht richtig stand. So fiel Robert die Wände hindurch und ersparte sich anderthalb Minuten Spielzeit. Ebenso lief Robert mit rascherer Geschwindigkeit, indem er eine spezielle Waffe anwählte und im richtigen Augenblick zurück ins Menü schaltete. Roberts Analyse: „Zwar entspricht die Zeit nicht meiner Klasse, aber wenn man in Betracht zieht, dass ich vor einer Art Gremium, welches natürlich auf einen selbst einen verhältnismäßig hohen Druck aufbaut, gespielt habe und dass das Spiel in vielen Bereichen zufallsbedingt ist, ist diese Zeit schon richtig gut. Meine Sollziele habe ich erreicht, sodass ich mit dem Resultat meinen Frieden schließen kann." N-ZONE gratuliert und reicht jetzt die Dokumente beim Guinness-Verlag ein!

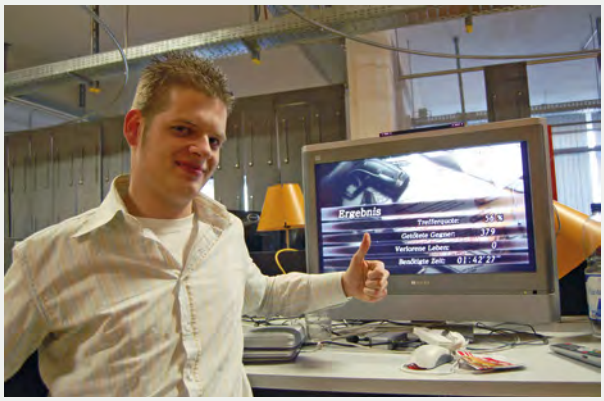
WAS MACHT EIGENTLICH ...

... Sascha Bräuninger? Der Mario-Kart-DS-Meister knackte vor knapp drei Jahren im Spielerforum sämtliche Rekorde, die man brechen konnte. Nur ein einziges Mal überließ er einem Rivalen (freiwillig) den Sieg. Wir wollten wissen, was Sascha heute macht.

Zockst du immer noch?
Nein, ich konnte mich vor ungefähr einem Jahr dem *Mario Kart*-Wahn entziehen und plane auch nicht, wieder rückfällig zu werden. Das neue *Mario Kart Wii* ist leider für viele Pro-Gamer kein „Wunschtraum" geworden, da dort z. B. das Aufladen der Turbos dem Computer überlassen ist und somit das Spiel sehr stark an Geschwindigkeit verloren hat.

Wie intensiv hast du seinerzeit trainiert? Wie viel Zeit ging dafür drauf?
Sehr intensiv. Das waren meist etwa vier Stunden täglich unter der Woche und am Wochenende oft doppelt so viel.

Man munkelt, du hättest mit WoW angefangen und dir eine neue „Sucht" eingebrockt?
Das stimmt – einmal süchtig, immer süchtig. (lacht) Hauptsächlich zocke ich gerade *World of Warcraft* oder *Super Smash Bros. Brawl*. Allerdings ist meine *WoW*-„Karriere" nicht mit der in *Mario Kart DS* zu vergleichen. Es ist viel mehr ein Hobby als eine Leidenschaft. Abhängig davon, wie viel gerade im *WoW*-Universum so los ist, bin ich am Tag durchschnittlich „nur noch" 2,5 Stunden darin unterwegs.



DAUMEN HOCH! Gute Leistung, Robert! Jetzt müssen wir deinen Rekord nur noch an den Guinness-Verlag schicken.

GLITCH Diesen Grafikfehler macht sich Resident-Evil-Experte Robert zunutze, um ein Stück abzukürzen. Jede Sekunde zählt.

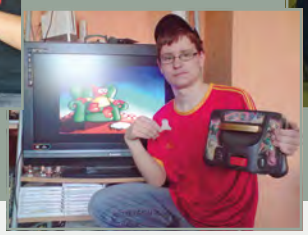
DAS TOTAL VERRÜCKTE N-ZONE-EVENT! powered by SEGA

N-ZONE WETTET, DASS..?

Diesmal: Christoph wettet, dass es keine drei Leser gibt, die folgende Aufgaben erfüllen:

1. **Ihr haltet ein Exemplar von *Doshin the Giant* (GameCube) in eurer Hand.**
2. **Im Hintergrund läuft ein Fernseher, auf dem man klar sieht, dass ihr 30 Platin-Medaillen in der N64-Krawall-Orgie *Blast Corps* gesammelt habt.**
3. **In eurem Gesicht ist mit Schminkfarben ein Mario-Schnauzbart aufgemalt.**

Falls Christoph nicht Recht hat und drei Leser die oben genannten Ziele dennoch schaffen, verpflichtet er sich, *Superman 64* von seinem Kollegen Sebastian abzukaufen. Wohlgemerkt von seinem Privatvermögen! Das Geld spendet Sebastian dann für einen wohltätigen Zweck.



GEWONNEN! Wir gratulieren (v. l. n. r.) Mathias Beyrle, Kevin Zootzky, Kay Kruse und Martin Krause zum Sieg bei der letzten Wette. Die zufällig ausgewählten Gewinner sind markiert.

ZU GEWINNEN

Unter allen Lesern, die die Wette schaffen, verlosen wir drei Sega-Spiele. Zur Wahl stehen diese hier:

Schickt uns eure Beweisfotos in hoher Auflösung bis zum 21. Mai 2009 als Mail an spielerforum@n-zone.de!

nowdio DAS HÖREN WIR: DIE HITS DES MONATS

THOMAS EDER:
Metallica: Fade to Black
Roots Manuva: Sinny Sin Sins
Prodigy: No Good

CHRISTOPH KRAUS:
Yeah Yeah Yeahs It's Blitz!: Heads Will Roll
Pet Shop Boys: Pandemonium
Willi will's wissen (Hörbuch)

SEBASTIAN STANGE:
The Beta Band: Eclipse
Gogol Bordello: Start Wearing Purple
Mason: Exceeder

STEFANIE SCHETTER:
Tom Albrecht: Der Untergang
Tom Albrecht: Spätsommerattraktion
Tom Albrecht: Der Letzte bin ich

DAS HÖRT DIE COMMUNITY:
N-ZONE-Neuzugang Sebastian Heise ist unter seinem superkreativen Nickname „SebastianHeise" in der Community richtig aktiv. Bei Redaktionsschluss arbeitete er zum Beispiel an einer Bildergalerie zum Nintendo-64-Schwergewicht *Superman*. Weil er seine Wette verlor, knabberte er eine Stunde lang daran, überhaupt in den zweiten Level zu kommen. Dumm nur, wenn man danach auf „Neustart" drückt … Viel Erfolg beim neuen Durchgang!

Pet Shop Boys: Love etc.
Dredg: Bug Eyes
Emil Bulls: Collapsed Memorials

nowdio

Unser Partner Nowdio bietet DRM-freie MP3s zum Download und hat alle gängigen Musik-Labels unter Vertrag. In der N-ZONE verraten die Redakteure sowie die Community, welche Lieder sie bei www.nowdio.de empfehlen. Natürlich könnt ihr dort kostenlos in die verschiedenen Tracks reinhören!

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

VERSCHOLLEN!

Wo sind all die Spiele hin? Wir blicken zurück ins Archiv, welche Spiele es fast gegeben hätte.

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

„Ich hätte meine NES-Sammlung dafür hergegeben, die deutsche Stimme von Harrison Ford zu hören. Jetzt kann ich meine Klassiker behalten und dem amerikanischen Indy beim Nuscheln zuhören. Abenteurer ohne Englischkenntnisse müssen daher leichte Abstriche machen." So lautete das Fazit von Jean-Reiner Jung im damaligen Indiana Jones-Test. Der N-ZONE 04/2001 lag sogar ein Poster zum Spiel bei, inklusive der URL-Angabe www.thq.de, die also auf den geplanten europäischen Vertriebspartner THQ hinwies. Nachdem das Spiel eigentlich Ende April 2001 erscheinen sollte und dann immer weiter in den Terminlisten nach hinten verschoben wurde, bestätigte die N-ZONE 08/2001 das Aus: THQ hatte die Veröffentlichung der PAL-Version gestrichen, weil es aufgrund zahlreicher Bugs und Clipping-Fehler an der Nintendo-Qualitätskontrolle scheiterte. Selbst in den USA brachte LucasArts den N64-Indy nur als Verleihspiel in die Videotheken, nicht aber als Retail-Version. Übrigens: Extra für diese Reportage haben wir *Indiana Jones and the Infernal Machine* wieder gespielt und können Nintendos Qualitätsentscheidung nicht ganz nachvollziehen, denn das Action-Adventure sieht beileibe nicht schlecht aus und spielt sich ordentlich. Nur die Sprünge gehen oft ins Leere. Aber sei's drum – das N64 befand sich damals ohnehin schon im tiefen Koma, sodass Indy kommerziell vermutlich gescheitert wäre.

RUFF & TUMBLE

Ähnlicher Fall wie bei *Indiana Jones and the Infernal Machine*: Zum N64-Jump&Run *Ruff & Tumble* gab es in der N-ZONE 02/2000 einen Zweiseitentest, außerdem lag der Ausgabe ein Poster bei. Den Vertrieb sollte GT Interactive übernehmen, sogar eine Kooperation mit der Bildzeitung war schon unter Dach und Fach, sodass auf der Spielverpackung das Logo des Boulevardblatts kleben sollte. Im Test heimste das Hüpf-Abenteuer übrigens satte 87 % Gesamtwertung ein und auch der Dauerspaß fiel mit ebenso vielen Prozent sehr gut aus. Letztlich haben *Ruff & Tumble* ihr 64-Bit-Abenteuer nie erlebt, denn das Spiel wurde überraschend als PAL gestrichen. Die gleichnamige PSone-Version erschien indes wie geplant im Dezember 1999.

MINI-INTERVIEW MIT STEFFI MAETZ VON STARFOXFANS.COM

Wie weit war die Programmierung von *Star Fox 2* eigentlich vorangeschritten?

Das Spiel war komplett fertiggestellt und hätte exakt in dieser Form in den Handel gelangen können. Beeindruckend ist, dass die Arwings diesmal nicht nur auf festen Bahnen durchs Level flogen, sondern auch im All-Range-Modus – das alles funktionierte bereits einwandfrei.

Welche Gründe hatte der Entwicklungsstopp deiner Meinung nach?

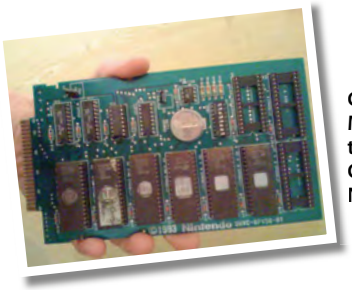
Ich denke, dass Nintendo das Projekt „Ultra 64", aus dem später das Nintendo 64 hervorging, als wichtiger empfand und keine unnötigen Marketing-Ressourcen für *Star Fox 2* abziehen wollte. Denn die 64-Bit-Konsole erschien ja bereits im Herbst 1996, also knapp ein Jahr nach der geplanten Veröffentlichung von *Star Fox 2*.

STAR FOX 2

Dass Nintendo nicht vor „verschenkten“ Entwickler-Ressourcen gefeit ist, bewies Mitte der Neunziger der Super-Nintendo-Shooter *Star Fox 2*: Mit der Arbeit am Spiel wurde begonnen, als der erste Teil in trockenen Tüchern war. Nach einigen Preview-Versionen, die unter anderem auf der Nintendo-Hausmesse Shoshinkai (der späteren Spaceworld) ihre Premiere feierten, war es plötzlich still um das Spiel geworden. Ursprünglich für eine Veröffentlichung im Herbst 1995 geplant, stoppte Nintendo das Projekt und konzentrierte sich stattdessen lieber darauf, das N64 marktreif zu machen. Wir vermuten, dass Nintendo die starke Marke *Star Fox* lieber zum Bewerben der 64-Bit-Powermaschine nutzen wollte, denn wenn man die Bilder und Features zu *Star Fox 2* betrachtet, bemerkt man, dass das Spiel seinem vollpolygonalen Nachfolger *LylatWars* frappierend ähnlich sieht. Auch der Entwickler Dylan Cuthbert bestätigte auf Anfragen, warum es zum Projektabbruch gekommen war: Shigeru Miyamoto wollte das Franchise voll auf 3D-Action fokussieren und keine Experimente mehr mit dem Super-FX-Chip in Verbindung mit *Star Fox*-Spielen wagen. N-ZONE meint: Auch Qualitätsdebatten könnten einer der Gründe gewesen sein, *Star Fox 2* nicht mehr herauszubringen. In der PlayStation-Ära wäre es für Nintendo schlichtweg zu peinlich gewesen, ein 3D-Spiel mit der simplen Polygon-Grafik zu veröffentlichen.

DIE SCHLÜMPFE REISEN UM DIE WELT

Eigentlich ist das Schlumpf-Abenteuer fürs Super Nintendo und den Ur-Game-Boy ein alter Hut. Es erschien 1994 ganz regulär im europäischen Handel, verkaufte sich ordentlich und ist unter Comic-Fans durchaus immer noch beliebt. Doch der Finne Mikko Heinonen ist durch einen Zufall auf eines der seltensten Spiele der Welt gestoßen: Als er 2000 Urlaub in der tschechischen Hauptstadt Prag machte, fand er in einem Spieleladen die Master-System-Version der Schlümpfe. Auf der Verpackung wird ausgewiesen, dass das Spiel im Jahr 1996 vom französischen Publisher Infogrames hergestellt wurde. Das Kuriose: Zu dieser Zeit kämpfte Segas Saturn bereits gegen das Super Nintendo und auch das Mega Drive war längst Geschichte. Das war in etwa so, als würde Nintendo im Zeitalter der Wii ein Spiel für das N64 herausbringen. Warum Sega im Jahr 1996 überhaupt die Produktion eines Master-System-Moduls lizenzierte, ist genauso fraglich wie die Tatsache, warum man sich die Mühe machte, das Spiel zu portieren, um es dann nur in Osteuropa in einer sehr niedrigen Stückzahl zu vertreiben. Experten sprechen pikanterweise von knapp 30 bekannten Exemplaren weltweit! Unsere Freunde von der Nürnberger Videospiel-Lounge „Wunderlampe“ besitzen übrigens ein Exemplar davon (siehe Foto).



GEHEIM So sehen Super-Nintendo-Module aus, bevor sie ins Produktionswerk kommen. Auf solchen Cartridges schlummert irgendwo bei Nintendo in Kyoto auch Star Fox 2.

UND WAS IST MIT ...?

Was machen eigentlich viele andere verschollenen Spiele? Wir präsentieren das Beste vom Rest im News-Ticker.

+++ CAPTAIN RAINBOW Das extrem kuriose Actionspiel von Nintendo wird hierzulande unbestreitbar n-i-e-m-a-l-s erscheinen. Der Grund: Im Superheldenabenteuer mit jeweils halbem Rätsel- und Action-Anteil wird Birdo eines Verbrechens bezichtigt, weil er die Damentoilette aufgesucht hat, obwohl er im Spiel als Mann dargestellt wird. Anschließend durchsucht die örtliche Polizei Birdos rosafarbenes (!) Haus – und entdeckt darin einen Vibrator! Soviel Mut zur Klärung von Birdos Geschlechtsfrage traut Nintendo nur den japanischen Spielern zu.

+++ DISASTER: DAY OF CRISIS Das Wii-Actionspiel (N-ZONE-Wertung: 73%) ist hierzulande bereits seit Ende letzten Jahres erhältlich, aber Amerikaner warten vergeblich darauf. Der Grund: Die zu erwartenden Verkaufszahlen sind zu niedrig, als dass sich der Aufwand lohnen würde. **+++ EARTHBOUND** Offenbar aus rechtlichen Gründen wurde der Veröffentlichungstermin der Virtual-Console-Version zurückgezogen. Ein neuer Termin ist bislang nicht bekannt. **+++ WARIO WARE TWISTED!** Die Hoffnungen, dass das Game-Boy-Advance-Modul mit Wackelsensor in Europa irgendwann noch mal erscheinen könnte, sind zunichte: GBA-Neuveröffentlichungen sind längst Geschichte. **+++**

DER MASCHINIST
Da hat Nintendo die letzten Wochen ja ganze Arbeit geleistet. Zum Beispiel wurde endlich eine Lösung für das Speicherplatz-Problem gefunden. Retrophile wissen: die 2000 Blöcke Speicherplatz der Wii sind schnell mit den Pixelorgien von anno dazumal vollgestopft. Mit der neuen Firmware startet ihr die jetzt einfach von einer SD-Karte, verlagert den benötigten Speicherplatz also einfach auf eine externe Speicherquelle.
Eine Lösung, auf die ich schon lange warte. Mit der Erweiterung des VC-Kataloges durch Arcade-Titel wird das sogar notwendiger denn je. Denn ja, in meinem Alter kennt man diese klobigen „Kabinette" noch und wird beim Anblick von *Galaga* & Co. ganz wehmütig. Ich habe damals immer im Italien-Urlaub gespielt. Tahiti-Camp, Spielhalle direkt neben dem Pool-Bereich. Das gesamte Urlaubs-Taschengeld ging drauf für *Toki*, *Rampage*, *Street Fighter II* und diverse Shmups (der Kurzbegriff für Shoot 'em Ups). Zwei Sommerurlaube in Folge. Denn ja, ich habe meine Eltern überredet, wieder genau dahin zu fahren. Ich fühle mich wieder jung, aber auch alt zugleich.
Damit wir diesen Monat auch alle Spiele-Updates der letzten Wochen gebührend abfeiern können, haben wir die Community-Ecke mit einem Extrakasten zu den vier ersten Arcade-Spielen ersetzt. Ich hoffe, ihr habt dafür Verständnis – und nächsten Monat kommt ihr ja wieder zu Wort. Dann will ich wissen, ob ihr bereits Kontakt zu Arcade-Spielen hattet und welche Automaten-Klassiker euch melancholisch werden lassen. Also ab zu www.n-zone.de und in die Tasten hauen!

THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK

Mit Link auf Zeitreise

Welches *Zelda*-Spiel nun das Beste ist, darüber wollen wir hier gar nicht streiten. Da hat jeder Fan ohnehin seinen eigenen Favoriten. Aber dass der sechste Teil (und der zweite N64-Ableger) *Majora's Mask* bis heute in der Königsklasse der Action-Adventures mitspielt, da besteht kein Zweifel. Und das, obwohl Features wie Items (in diesem Fall Masken), die neue Fähigkeiten verleihen, oder die Möglichkeit zur Manipulation der Zeit schon damals keine echten Innovationen waren. Aber sie waren so genial umgesetzt, dass die Formel bis heute begeistert und von uns nach wie vor eine Spitzenwertung einheimst.

Das Abenteuer von *Majora's Mask* setzt direkt nach dem Vorgänger *Ocarina of Time* ein. Link erwacht in einer fremden Welt namens Termina, seine Okarina hat er verloren, sein getreuer Gaul ist verschwunden. Um alles noch schlimmer zu machen, muss der Held in Grün schnell feststellen, dass der Mond vom Himmel stürzt und die Welt zu zerstören droht. Drei virtuelle Tage bleiben euch nun Zeit, genau das zu verhindern. Da eine „echte" Stunde im Spiel etwa einer Minute entspricht, bleiben euch also 72 Minuten. Nach dieser Zeitspanne findet Link auch tatsächlich seine Okarina wieder und ruft mit der Hymne der Zeit eine Zeitschleife herbei, die ihn an den Ausgangspunkt des Spiels zurückversetzt. In welcher Reihenfolge ihr nun welche Aufgaben genau erledigt, bleibt euch überlassen. Wichtig ist aber, dass ihr vier Tempel durchstreift, wobei ihr unbedingt auf die bereits erwähnten Masken zurückgreifen müsst. Zora-Link kann beispielsweise weitaus länger unter Wasser bleiben, als es der „normale" Link könnte. Eine absolut unerlässliche Fähigkeit, um den Wassertempel zu meistern.

Die Kombination aus Zeitschleifen, Zeitlimit, den verschiedenen Fertigkeiten und nicht zuletzt der genialen Atmosphäre sorgt dafür, dass *Majora's Mask* bei jedem Durchgang ein klein wenig anders abläuft und ihr somit auch bei mehrmaligem Durchspielen auf immer neue Herausforderungen trefft. Eigentlich sollte das Spiel also jeder kennen. Doch anno 2000 benötigte man zum Zocken das Expansion Pack für das N64. Wer sich die Zusatz-Hardware damals nicht leisten wollte oder konnte, bekommt jetzt zum Bombenpreis von umgerechnet zehn Euro die Chance, dieses Vorzeige-Action-Adventure nachzuholen.

VIRTUAL CONSOLE

THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK

GENRE	Action Adventure
HERSTELLER	Nintendo
ERSCHIENEN FÜR	N64
JAHR	2000
SPIELER	1
PREIS	1.000 Nintendo-Punkte

WERTUNG

FAZIT: Ein echtes Vorzeige-Action-Adventure. Würde selbst als Vollpreisprodukt etliche aktuelle Titel weit hinter sich lassen.

SECRET COMMAND

Ballern aus der Vogelperspektive reloaded!

An sich ist *Secret Command* mit dem Ende Februar erschienen *MERCS: Wolf of the Battlefield* vergleichbar. Aus der Vogelperspektive ballert ihr euch in der Rolle eines Söldners durch die Gegnermassen und legt dabei alles in Schutt und Asche. *Secret Command* sieht dabei zwar nicht so gut aus wie *MERCS*, bietet dafür aber einen Zweispieler-Modus, den wir beim Capcom-Titel noch schmerzlich vermissten! Kleine Randnotiz fürs Nerd-Lexikon: In den USA erschien der Titel als Lizenz-Game zum zweiten *Rambo*-Film.

VIRTUAL CONSOLE

SECRET COMMAND

GENRE	Action
HERSTELLER	Sega
ERSCHIENEN FÜR	Master System
JAHR	1986
SPIELER	1-2
PREIS	500 Nintendo-Punkte

WERTUNG

FAZIT: Nette Ballerei für Action-Fans. Der Zweispieler-Modus sorgt für die Extra-Portion Spaß, die MERCS fehlte.

ALEX KIDD: THE LOST STARS

Sieht gegen dicke Klempner kein Land!

Ein klassisch uninspirierter Nachfolger. Das erste *Alex Kidd* ist ja durchaus zu gebrauchen, aber *The Lost Stars* bietet bis auf die knallbunte Optik relativ wenig. Unsagbar nervige Dudelmusik und ein Level-Design, für das sich Genre-Größen wie Miyamoto schämen würden. Zwar gibt es ein paar interessante Gegner wie Hunde, die uns mit einem „Bow Wow"-Schriftzug angreifen (auf deutsch so viel wie „Wuff Wuff"), aber selbst dieses Niveau flacht schnell ab. Skurrile Anblicke wie halbnackte Gegner, die uns mit Furz-Attacken beharken, finden wir schon lange nicht mehr witzig.

VIRTUAL CONSOLE

ALEX KIDD: THE LOST STARS

GENRE	Jump & Run
HERSTELLER	Sega
ERSCHIENEN FÜR	Master System
JAHR	1988
SPIELER	1
PREIS	500 Nintendo-Punkte

WERTUNG

FAZIT: Im VC-Katalog gibt's massig Jump & Runs vom Schlage eines Mario oder Sonic. Da braucht das hier kein Mensch.

ARCADE

Bislang bestand der Katalog der VC-Spiele aus Klassikern für Heimkonsolen wie NES, Mega Drive oder C64. Mit dem Update vom 25. März erweiterte man das Angebot und liefert den willigen Käufern Spielhallen-Feeling für zu Hause. Zwar gäbe es durchaus „wichtigere" Automaten-Spiele als die folgenden vier, die bislang erhältlich sind, aber ein ganz guter Anfang ist den Kollegen von Nintendo durchaus gelungen.

Gaplus, auch bekannt als *Galaga 3*, ist ein Vertikal-Shooter der ganz alten Schule. Für Fans durchaus zu empfehlen; wer die Serie nicht kennt, ist mit *Galaga 90* (600 Nintendo-Punkte) aber besser beraten.

GAPLUS

GENRE	Action
HERSTELLER	Namco
ERSCHIENEN FÜR	Arcade
JAHR	1984
SPIELER	1-2
PREIS	500 Nintendo-Punkte

WERTUNG

Ein sauschweres bis teilweise frustiges Rollenspiel, das trotz des fiesen Schwierigkeitsgrades für Kurzweil sorgt. Ihr wuselt durch Labyrinthe, bekämpft Monster und rettet eine entführte Prinzessin.

THE TOWER OF DRUAGA

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Namco
ERSCHIENEN FÜR	Arcade
JAHR	1984
SPIELER	1-2
PREIS	500 Nintendo-Punkte

WERTUNG

Infiltriert mit einem Mäuse-Detektiv ein Katzen-Versteck, legt den Pelzknäueln Fallen und lockt sie hinein. Ein schnelles und kurzweiliges Geschicklichkeits-Spielchen. Klassische Arcade-Kost.

MAPPY

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Nintendo
ERSCHIENEN FÜR	Arcade
JAHR	1983
SPIELER	1-2
PREIS	500 Nintendo-Punkte

WERTUNG

Und noch ein Vertikal-Shooter, ein echter Klassiker dazu. Das wohl beste der ersten vier Arcade-Spiele: schnell, schwer, spaßig. Für Genre-Fans wie Neueinsteiger empfehlenswert.

STARFORCE

GENRE	Action
HERSTELLER	Tecmo
ERSCHIENEN FÜR	Arcade
JAHR	1985
SPIELER	1-2
PREIS	500 Nintendo-Punkte

WERTUNG

BETA

JÄGER UND SAMMLER

CONKER'S BAD FUR DAY

KOMMT ER WIEDER?

Einst war Conker ein Rennspiel-Charakter wie jeder andere auch. Er hatte weder ultimative Vorzüge nach schwerwiegende Nachteile, sondern fuhr „halt einfach" mit. Danach wurde es lange Zeit still um das sympathische Eichhörnchen – und als es wiederkam, war alles anders. Conker soff plötzlich wie ein Loch, er riss frauenfeindliche Sprüche und verging sich an harmlosen Pflanzen. Sollte Nintendo also irgendwann auf die Idee kommen, *Diddy Kong Racing* auf die Virtual Console zu bringen, dann müsste ein Großteil der Fahrer komplett ausgetauscht werden, darunter auch Conker. Nicht deshalb, weil so ein schlechter Charakter aus ihm geworden ist, sondern weil Microsoft die alleinigen Rechte am Eichhörnchen hält. Daher fehlte zum Beispiel auch Banjo in der DS-Version von *Diddy Kong Racing*. Aber jetzt geht es erst mal los mit den Fakten zur Alpha-Version von *Conker's Bad Fur Day*. Viel Spaß!

Es gab eine Zeit, da hat Conker noch nicht zur Flasche gegriffen. Diese Ära stellen wir euch vor. Prost!

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
David Mola
BILDER
Rare

HAMMERBRUDER Kaum zu glauben, dass dieser Gegner einmal zum Conker-Universums gehörte.

WEG DAMIT! Vom kitschig-bunten Logo war auf dem finalen Packshot nichts mehr zu sehen.

Haha! Mehr fällt einem nicht ein, wenn man die frühen Screenshots zu *Conker's Bad Fur Day* betrachtet. Denn das Spiel trug ursprünglich, als es auf der E3 1997 zusammen mit *Banjo-Kazooie* vorgestellt wurde, den Titel *Conker's Quest* und hatte mit dem Endergebnis praktisch nichts zu tun. Aufgrund der Namensgleichheit zu vielen anderen Spielen mit dem Wort „Conquer" (z. B. *Command & Conquer*) benannte Rare das Spiel kurzerhand in *Twelves Tales: Conker 64* um. *Diddy Kong Racing*, das ebenfalls von Rare entwickelt wurde, durchkreuzte sogar die Pläne, Conker im Weihnachtsgeschäft 1997 ins Rennen zu schicken. Weil auch *Banjo-Kazooie* unbedingt vorher fertig werden musste, wanderte das charmante Eichhörnchen abermals in der Terminliste nach hinten. Als *Conker* im Juli 1998 wieder gezeigt wurde, erkannte man es kaum wieder. Ein Zwei-Spieler-Modus war integriert, in dem ein Spieler Conker und der andere die Eule Berri steuerte. Spielte man alleine, stand man ebenfalls vor der Charakterwahl: Bei Conker legte Rare den Fokus auf Action- und Arcade-Gameplay, Berri brachte dagegen eine Prise Strategie ins Spiel: Bei ihm erhielt man ein Monster als Begleitung, das die unangenehme Aufgabe des Gegner-Plattmachens erledigte – vorausgesetzt, man fütterte es gut. Weitere Highlights des Spiels sollten der Abwechslungsgrad in den vier Welten (Wald, Küste, Wilder Westen, Altes Griechenland) sowie die ausgefeilte Gesichtsmimik des Hauptdarstellers sein.

PUSTEKUCHEN!
Doch aus all diesen Ambitionen wurde nichts. Auch *Twelve Tales: Conker 64* war wieder Geschichte! Offenbar hatten die Entwickler von Rare keine Lust mehr auf Jump & Runs mit zuckersüßen Farben, die selbst fürs Super-RTL-Vormittagsprogramm zu kindisch wirkten. Auch in der Presse kassierte das Spiel nicht die erhofften Lobeshymnen. Der Paradigmenwechsel hätte krasser nicht sein können: Conker soff plötzlich wie ein Loch, er stellte unanständige Dinge mit Haushaltsgeräten an, sein Wortschatz stand dem von Al Bundy in nichts nach und sein Sexualtrieb war größer als der von Dieter Bohlen. Kurzum: Conker war der Prototyp eines künftigen Doku-Soap-Hauptdarstellers. Vom einstigen Spiel war praktisch nichts mehr übrig. Selbst das Menüdesign wurde komplett geändert und tauchte in seiner früheren Form nie wieder in einem anderen Rare-Spiel auf. Ursprünglich sollte nämlich ein aufklappbares Buch zur Anwahl der Kapitel dienen – eine Hand schlug dabei die Seite auf. War die Design-Änderung wenigstens richtig? Aus Spielersicht definitiv, denn Jump & Runs gab es zur N64-Ära wie Sand am Meer. Dennoch verkaufte sich *Bad Fur Day* sowohl als Nintendo-64-Original als auch als Xbox-Remake nicht besonders gut. Nicht zuletzt der Grund, weshalb eine Fortsetzung der Serie auf der Kippe steht.

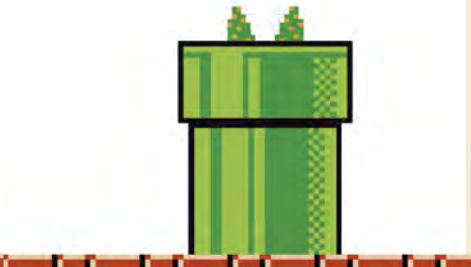
TORERO Die Bullen haben es zumindest in optisch ähnlicher Form ins Spiel geschafft.

Die Entwicklung der Videospielfigur Conker ist aber die krasseste, die wir seit langer Zeit in der Branche erlebt haben. Vom Kiddie-Star in *Diddy Kong Racing* (N64) und *Conker's Pocket Tales* (Game Boy Color) bis hin zum Trunkenbold in *Conker's Bad Fur Day*. Respekt für diesen Lebenslauf, alter Suffkopp!

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Diese zehn Fakten dürft ihr euch UNTER KEINEN UMSTÄNDEN merken. Bringt nix!

1. *Mega Man III* ist der einzige Teil, in dem die Robotermeister-Fanfare anders klingt als in den übrigen Spielen.
2. Nimmt man alle Initialen der *Zelda*-Reportage im N-ZONE-Sonderheft 01/07 zusammen, kommt BETTINA LOVE heraus – eine raffinierte Liebeserklärung eines früheren Kollegen an seine heutige Frau.
3. *The Legend of Zelda: Majora's Mask* ist das bislang einzige Virtual-Console-Spiel, das etwa zehn Sekunden lang laden muss, wenn man aus dem Home-Menü wieder zurück ins Spiel gehen möchte.
4. Tingle, der untersetzte Spaßmacher aus der *Zelda*-Serie, ist 35 Jahre alt. Das behauptet er zumindest in *Majora's Mask*.
5. Die Gumbas heißen in Japan „Kuribos".
6. Crash Man aus *Mega Man II* heißt in der Game-Boy-Fassung Clash Man.
7. Nintendos frühere Telefonnummer für Service-Anfragen lautete 0130/5806.
8. Bei Fragen zu Spielen musste man mit der Vorwahl 06026 durchklingeln. Die Telefonnummer war ein ganz normaler „Hausanschluss" im unterfränkischen Städtchen Großostheim.
9. Nick Szalinski aus *Liebling, ich habe die Kinder geschrumpft – die TV-Serie* spielte ständig *Shadows of the Empire* fürs Nintendo 64. Er hielt den Controller dabei aber falsch.
10. Die Anzahlung für die N64-Vorbestellaktion betrug seinerzeit 64 Mark.



DIE 10 BEKNACKTESTEN STELLEN IN NINTENDO-SPIELEN

TEXT
Christoph Kraus, Marcus Bauer
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE

Frustrierend, doof, unlogisch: Diese Szenen haben uns viele graue Haare beschert!

Die Special-Welt von Super Mario World 10

Von links nähert sich ein Kugelwilli. Von rechts kommt auch einer. Von oben flattert ein Flügel-Gumba herab. Und unten lauern zwei Wiggler-Tausendfüßler. Das ist keine Übertreibung, sondern so krass geht es in den Special-Stages von *Super Mario World* tatsächlich her – in unserem Einstieg haben wir exemplarisch den Wald-Abschnitt beschrieben. Später kommen noch Levels hinzu, wo man einer Horde fliegender Fische ausgeliefert ist und dann – ohne festen Boden unter Marios Füßen! – auf eine Kanonenkugel springen muss, um von dieser auf einen Koopa WEITERzuhüpfen und erst dann zum Ende des Levels gelangt. So viel Nervenkitzel war selbst für den größten Mario-Kenner zu viel des Guten, aber beim 37. Anlauf haben wir's dann doch geschafft. Aufgrund des hohen Freu-dich-Faktors, wenn man einen Level trotz Mühsal endlich gemeistert hat, landet die Special-Welt daher „nur" auf Platz 10 dieser Top-Ten-Hitliste.

Die Zombies aus Zelda: Ocarina of Time 8

Viele *Zelda*-Fans empfanden sie als nervig, Kindern bereiteten sie sogar manchmal Angst: Die Zombies aus *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* mit ihrem markerschütternden und paralysierenden Schrei hielten Link fest und sprangen ihn auch noch an, wenn er zu nahe an ihnen dran war. Und bis sie wieder vom Körper abgeschüttelt waren, verging einige Zeit, in der die Energieanzeige schneller zur Neige ging, als man „Ganondorf-Schlosseingangstürknauf" sagen konnte. Aber gegen die Angriffe der faulenden Zombies gab es immerhin ein wirksames Mittel, nämlich die Hymne der Sonne. Dumm nur, dass wir das nicht alle sofort wussten! Für alle, die *Ocarina of Time* heute noch spielen, daher ein lebensrettender Tipp: Die C-Stick-Combo „Rechts, Unten, Oben, Rechts, Unten, Oben" hilft euch jederzeit aus der Zombie-Patsche! Gern geschehen.

Der Angst-Test in Star Fox Adventures 6

In *Star Fox Adventures* musste man sich schon durch einige frustrierende Stellen beißen, doch der Angst-Test im dritten Krazoa-Tempel toppte alles. Nachdem man drei nervige Räume durchquert hatte, stellte man sich dem Angst-Test des Geistes, bei dem es darum ging, den roten Strich im grünen Bereich zu halten. Doch dabei lenkten vor allem Bild und Ton ab. Wenn man es versaut hatte, ging es wieder zurück an den Anfang des Tempels. Die drei zu durchquerenden Räume kannten also einige schon auswendig. Umso erleichterter war man dann, sobald man diesen verdammten Geist endlich im Körper hatte! Argh!

Doofe Karpador-Trainer in Pokémon 9

Jeder kennt sie: Pokémon-Trainer, deren IQ so hoch ist wie der des Grases in der Safari-Zone. Sie stehen für gewöhnlich grüppchenweise in der Landschaft herum, wechseln kein Wort mit anderen Trainern und schleppen sechs (!) Karpador im Pokéball mit sich herum. Wohlgemerkt alle auf Level 5 und mit PLATSCHER als einziger Attacke! Welcher Spieler fürchtet sich nicht vor Textzeilen wie „KARPADOR benutzt PLATSCHER. Nichts geschieht." Wer in diesem Satz übrigens den Witz sucht: Es gibt keinen, sondern das ist ein Originalzitat aus dem Spiel. Da kommt in etwa so viel Nervenkitzel auf, wie wenn man *Luigi's Mansion* am helllichten Tag gemeinsam mit Oma Gudrun spielt. Obwohl *Luigi's Mansion* natürlich ein gutes Spiel ist – also nicht falsch verstehen!

Die Buu-Huu-Häuser in Super Mario World 7

Hier ein Treppenschalter, dort eine Efeuranke, da hinten noch ein POW-Block – und die Verwirrung ist komplett! Frei nach dem Motto „Selbst ist der Mann" waren die Buu-Huu-Häuser in *Super Mario World* so konzipiert, dass man sie erst nach fleißigem Experimentieren, sinnlosem Herumlaufen und ständigem Draufgehen schaffte. Dabei waren einige Rätsel wirklich fies: Eine Tür offenbarte sich zum Beispiel erst, sobald man zweimal durch die falsche Pforte lief und dann einen unscheinbaren Block aktivierte, der wiederum eine Efeuranke zum Vorschein brachte. Als man dann noch auf „wachsende" Münzen traf, war es völlig um die Logik geschehen: Die Buu-Huu-Häuser hatten sich mit verrückten Level-Konstruktionen arg übernommen. Immerhin wurde dadurch die Kommunikation gefördert: Viele Levels waren nur zu schaffen, wenn man einen Freund anrief und um Hilfe bat. Doch selbst der musste in 95% aller Fälle im offiziellen *Super Mario World*-Spieleberater nachsehen. Ohne Hilfe waren die meisten Spieler aufgeschmissen.

Die Navigation in Banjo-Tooie

5

Kommt euch das bekannt vor? Ihr stürzt euch in ein Videospiel, pausiert dann nach der Hälfte und wollt ein halbes Jahr später wieder einsteigen – aber ihr habt keine Ahnung, wo es weitergeht! Eine gute Navigation ist vor allem bei Spielen wichtig, deren Handlung in eine gigantische Oberwelt eingebettet ist, zum Beispiel bei *Banjo-Kazooie* und *Banjo-Tooie*. Zauberkessel sollen zwar für schnelle Warps sorgen, aber was bringt einem das, wenn man vor lauter Räumen (die alle drei Nebenausgänge haben) nicht mehr weiß, wo oben, unten, hinten und vorne ist? Wir sehnen uns daher das Schloss aus *Super Mario 64* zurück. Denn da wusste man noch: Es gibt drei Etagen, den Keller und den Garten. Das Abenteuer sollen schließlich auch Frauen spielen – und wir wissen ja, wie es um deren Navigation bestellt ist.

Wizpig in Diddy Kong Racing

4

Nein, wir reden hier nicht vom lästigen *Diddy Kong Racing DS*, wo man zum Blasen und Touchscreen-Rubbeln verdonnert wurde, um einen Blitzstart hinzulegen, sondern vom N64-Original. Da waren viele Endbosse so resistent, dass viele Spieler lieber ihrer Großmutter die Prothese geschrubbt hätten als sich in *Diddy Kong Racing* zum 371. Mal scheitern zu sehen. Ganz krass war das finale Rennen gegen Wizpig: Ohne perfekte Streckenkenntnis, 100% sicher hingelegte Kurvendrifts und optimal versenkte Items war nicht daran zu denken, überhaupt mit zehn Sekunden Verspätung als Zweiter am Ziel anzukommen. Der Verfasser dieser Zeilen muss an dieser Stelle gestehen, dass er *Diddy Kong Racing* bis zum Erbrechen gespielt hat – aber Wizpig regiert in seinem Spielstand immer noch die Welt. Ach, soll er doch!

Der Spielautomat in Donkey Kong 64

3

Ohne Frage die nervigste Hürde unmittelbar vor dem Endboss, die je in ein *Donkey Kong*-Abenteuer eingebaut wurde. Viele sind nie in den Genuss gekommen, King K. Rool ordentlich die Leviten zu lesen, weil sie einfach daran gescheitert sind, das Automatenspiel aus den Achtzigern zu knacken. Es ist so dermaßen schwierig, dass man extrem froh war, wenn man es doch noch geschafft hatte (oder jemanden kannte, für den das kein Problem war). Doch zu früh gefreut: Man musste es tatsächlich auch noch zweimal durchspielen. Beim ersten Mal gab es nämlich nur eine goldene Banane, beim zweiten Mal die begehrte Nintendo-Münze. Was noch störend hinzu kam: Hatte man es aufgegeben und die Konsole vorerst ausgeschaltet, konnte man wieder den ganzen Weg bis zum Maschinen-Level und dort erst mal den Automaten wiederfinden, um das Frustspiel erneut zu starten. Frustrierend!

Blöcke verschieben in Lufia

2

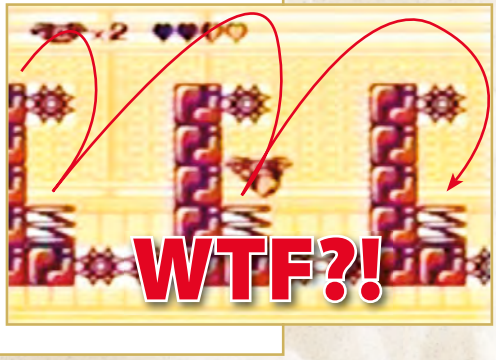
Liebe Entwickler, geht's noch? Wir stehen kurz vorm letzten Endgegner, freuen uns schon auf den fetten, rundenbasierten Bosskampf und sollen dann Steine verschieben und einfärben? Bitteschön? Es gibt Rätsel, die sind als Nebenquest gern gesehen, haben aber im Hauptabenteuer nichts zu suchen – schon gar nicht als unverzichtbare Aufgabe in einem der letzten Tempel. Bei *Lufia* fürs Super Nintendo (Titel in den USA: *Lufia 2*) musste man tatsächlich eine Felsformation so verrücken, dass sich die Farben im Inneren rot einfärbten. Ansonsten sind sie nämlich orange. Versteht ihr nicht? Wir auch nicht richtig.

Wollen wir aber auch gar nicht – und daher geht die blaue Himbeere für das mieseste Tempeldesign an *Lufia*. Und das NUR aufgrund dieses einen Rätseltyps, der ausgerechnet auf dem Weg zum finalen Kampf zwischen Gut und Böse Einzug halten muss. Das Spiel ist übrigens ansonsten absolut genial, also nicht meckern!

Die Sprünge in Gremlins 2

1

Super Mario ist das Aushängeschild für Nintendo. Die Queen verkörpert schlechten britischen Modegeschmack. Und wofür stand früher eigentlich *Gremlins 2* auf dem Game Boy? Wir sagen's euch: Das Spiel war ein Symbol für bek(n)ackten Spiele-Müll mit Achtzig-Mark-Preis-Etikett. Wir haben in der Redaktion lange darüber gegrübelt, ob das Spiel nun wirklich auf dem ersten Platz sein soll – schließlich ist es vollkommen unbekannt und unpopulär. Dann haben wir es nochmal gespielt und wünschten uns, wir hätten es nie getan! Eine Veranschaulichung der miesen Steuerung gefällig? Um sich zu vergewissern, dass man von der richtigen Stelle abspringt, muss man während des Sprungs (!) die Pause-Taste drücken und die Pixel zwischen Gizmos Ohr und dem Block zählen. Sonst landet man fast immer im Aus. Noch fieser sind die Sprungfedern, gekoppelt mit den explosiven Bomben. Aber betrachtet das Bild am besten selbst! Der zuständige Spielspaß-Verbrecher … äh, Videospielehrsteller SunSoft hat seine Tätigkeit übrigens längst eingestellt. YES WE CAN!



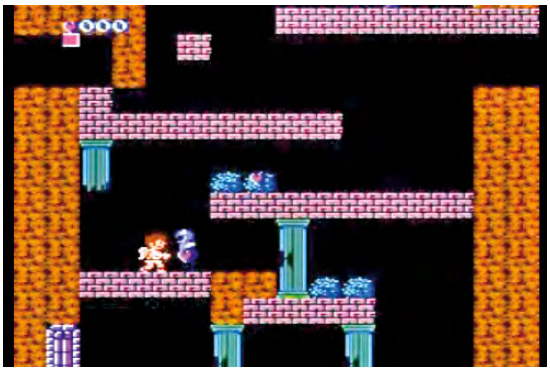
TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE, Capcom

PIXEL-STARS HAUTNAH: KID ICARUS

Hat Pit das Zeug zum neuen Nintendo-Superstar? Hier gibt's die besten Fakten zur Kultfigur!

DIE IKARUS-HISTORIE

Wer Kid Icarus nur aus *Super Smash Bros. Brawl* kennt, für den bringen wir hier Licht ins Dunkel. Pit, wie der Engel mit den Wunderkräften eigentlich mit Vornamen heißt, ist der Hauptdarsteller von *Kid Icarus* von 1986. Die Story des NES-Spiels, das mithilfe der Engine von *Metroid* programmiert wurde, ist mit Elementen aus der griechischen Mythologie verwoben und dreht sich um eine himmlische Mission: Die in Not geratene Gottheit Palutenta schenkt dem in Gefangenschaft geratenen Pit einen magischen Bogen und beauftragt ihn, die drei heiligen Schätze zu bergen. Mit Spiegelschild, Lichtpfeilen und den Flügeln des Pegasus schlägt Pit die Armee der Göttin Medusa in die Flucht. Dank der heiligen Relikte wird Medusa aus dem Himmel vertrieben – es herrscht wieder Frieden im idyllischen Angel Land. Der Nachfolger *Kid Icarus: Von Mythen und Monstern* erschien 1992 für den klassischen Game Boy, seitdem haben wir (abgesehen von Gastauftritten in diversen eigenproduzierten Nintendo-Spielen) nichts mehr von Pit gehört.



DER NEUE PIT– ODER DOCH NICHT?

Seit vielen, vielen Jahren fragen sich daher die Fans: Wann gibt es eine zeitgemäße Neuauflage von *Kid Icarus*? Jüngst sind im Internet kuriose Konzeptskizzen mit Pits Konterfei aufgetaucht, die rasch in den Foren dieser Welt weiterverbreitet wurden. Als Quelle werden Entwickler von Factor 5 genannt, jedoch ist das bislang nicht verifiziert. Sogar zwei Animationen sind im Internet zu finden. Diese zeigen einen braunhaarigen Helden, der einen mittelalterlichen Anzug mit Riemen, Gürteln und Ellenbogenschützern trägt und einen Bogen mit sich führt. Gemeinsamkeiten mit Pits Charaktermodell aus *Super Smash Bros. Brawl* gibt es fast überhaupt nicht, daher ist die scheinbare Geheimskizze mit größter Vorsicht zu genießen! Allerdings wäre ein Paradigmenwechsel im Figurendesign unausweichlich, wollte Nintendo die *Kid Icarus*-Serie ins neue Jahrtausend führen. Wir erinnern uns zurück: Auch bei *Donkey Kong* haben Rare und Nintendo seinerzeit kräftig an ihrem Charakter gearbeitet, um ihn modern erscheinen zu lassen. Das Resultat, *Donkey Kong Country*, war damals einer der größten Hits der Neunziger. Erwartet uns dasselbe bald mit Pit? Bereits vor einem Jahr machten übrigens *Kid Icarus*-Konzeptskizzen die Runde (N-ZONE berichtete). Auch hier war von Factor 5 als Urheber die Rede. Das Rätselraten wird übrigens jetzt noch spannender, da das Studio angeblich pleite und dessen Zukunft unsicher ist.

PEGASUS-FLÜGEL UND -SCHUHE

Pits letzter europäischer Auftritt als Hauptdarsteller in *Kid Icarus: Von Mythen und Monstern* für den klassischen Game Boy jährt sich am 21. Mai dieses Jahres zum nunmehr 17. Mal. Das ist eigentlich schon Sensation genug, aber auch in der Zwischenzeit hat sich Kid Icarus nicht auf seinen Lorbeeren ausgeruht. Als Gast war er zum Beispiel im Original-*Tetris* präsent, wenn man im „B Mode" lange genug durchgehalten hatte. Auch im Game-Boy-Formel-1-Spiel *F-1 Race* war Pit am Start – und zwar als Gratulant, nachdem man alle Rennstrecken gemeistert hatte.
Aber die beste Referenz in Pits Lebenslauf ist nach wie vor die *Zelda*-Serie: In den Teilen *A Link to the Past* (SNES), *Link's Awakening* (Game Boy), *The Minish Cap* (GBA) und *Phantom Hourglass* (DS) lassen sich die Pegasus-Stiefel finden und dienen zur schnelleren Fortbewegung. Die Treter sind eindeutig eine Referenz an die Flügel des Pegasus, die in *Kid Icarus* von der bösen Medusa gestohlen wurden. Da haben sich die *Zelda*-Entwickler wohl bei den *Kid Icarus*-Programmierern im Nachbarbüro inspirieren lassen … Ganz klar!

WIE PHOENIX AUS DER ASCHE

Dass die Spekulationen um Pits Comeback 2002 ihren Höhepunkt erreichten, war vor allem einer Theorie geschuldet. Diese besagte, dass das Drachen-Actionspiel *Dead Phoenix* von Capcom die Neuauflage von *Kid Icarus* sei. Nachdem man etliche Monate nichts mehr vom Projekt gehört hatte, sickerten die seltsamsten Mutmaßungen durchs Netz, die abwegiger nicht sein konnten. Auch Shigeru Miyamoto heizte die Diskussionen an, indem er mehrmals bestätigte, dass ein neuer *Kid Icarus*-Teil prinzipiell möglich ist, solange sich die Verkaufszahlen rechnen. Doch am Ende kam zumindest für *Dead Phoenix* das Aus: Capcom strich das Spiel ohne jegliche Erklärungen und stampfte die Entwicklung ein. Selbst Überbleibsel des eigentlichen Spielkonzepts sind in heutigen Titeln nicht mehr auffindbar. Ob tatsächlich mal zu irgendeiner Zeit der Produktion geplant war, ein *Kid Icarus*-Abenteuer daraus zu machen, ist zumindest aus unserer Sicht unwahrscheinlich.

WER IST MR. HAIGO?

Falls sich jemand wundert, wer Mr. Haigo ist, der im Abspann von Kid Icarus als „Art Designer" genannt wird: Es ist Shigeru Miyamoto! Offenbar war es früher in Mode, sich Künstlernamen zu geben …

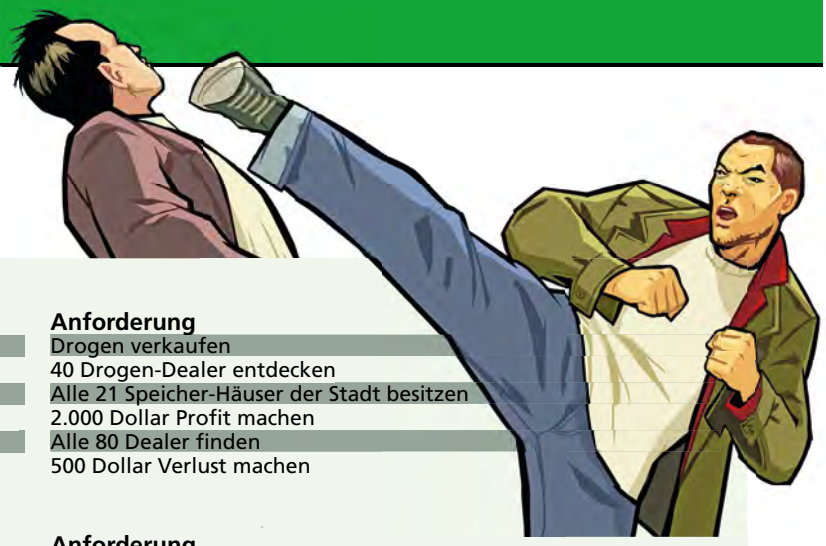
ACHTUNG, VIRTUAL-CONSOLE-ZENSUR!

„ICARUS FIGHTS MEDUSA ANGELS". Hatte man diesen Code im Passwortmenü von *Kid Icarus* (NES) eingegeben, begann man das Spiel mit Unverwundbarkeit im letzten Level. Auch weitere Cheats – wie zum Beispiel „DUVANS MAMMOR KOMMER BORTOT", mit dem man alle Waffen-Upgrades erhielt – wurden seinerzeit auf den Schulhöfen der Republik rauf und runter diskutiert. In der Virtual-Console-Version von *Kid Icarus* funktionieren sie nicht mehr! Nintendo hat alle geheimen Cheats abseits der regulären Passwörter gestrichen. Wir wären aber nicht die N-ZONE, wenn wir euch kein Passwort präsentieren würden, mit dem ihr alle Statuswerte in der NES-Version auf maximalem Stand habt:

6eW3!! !!!!00
F38W!H C0042N

Danke an Daniel Remar aus den USA, der den Trick herausgefunden und uns erlaubt hat, ihn in der N-ZONE zu veröffentlichen! Jetzt nur noch ein NES anstöpseln und wieder in alten Zeiten schwelgen ... Viel Spaß!

GTA CHINATOWN WARS



DS Trophäen, freischaltbare Extras

In der letzten Ausgabe haben wir euch bereits einen ordentlichen Schwung Cheats, Tipps und Geheimnisse rund um das *GTA* für den DS geliefert und auch diesen Monat wurden wir wieder fündig. Diesmal gibt's weitere freischaltbare Extras wie eine bessere Tasche, Sonderpreise im Waffenladen und sogar ein kugelsicheres Taxi. Wir verraten euch, was ihr für diese und weitere Extras in den gefährlichen Straßen von Liberty City erledigen müsst.

Trophäen

Trophäe	Anforderung
Diamanten-Pillendose	Drogen verkaufen
Goldene Ferngläser	40 Drogen-Dealer entdecken
Stadtschlüssel	Alle 21 Speicher-Häuser der Stadt besitzen
Silberner Safe	2.000 Dollar Profit machen
Titan-Geldbörse	Alle 80 Dealer finden
Holzlöffel	500 Dollar Verlust machen

Extras

Extra	Anforderung
Sonderpreise bei Ammu-Nation	Im Waffen-Club Gold-Medaillen mit allen Waffen erreichen.
Gold-Medaille	Über 10.000 Punkte mit einer Waffe erzielen.
Gesundheit wiederherstellen	Beide Nudel-Liefer-Missionen mit Gold abschließen
Bessere Liefertasche	Beide Post-Missionen mit Gold abschließen
Kugelsicheres Taxi	15 Fahrgäste hintereinander befördern, ohne dass die Zeit abläuft

ROCK BAND 2

Wii Diverse Cheats

Wer gleich von Anfang an alle Songs und das eine oder andere Goodie im neuesten *Rock Band*-Titel zur Auswahl haben möchte, wird seine Freude mit unseren Cheats haben. Um sie zu aktivieren, begebt ihr euch in das Extras-Menü und wählt dort „Modify Game". Wenn ihr nun die unten aufgeführten Tastenkombinationen mit euer Gitarre eingebt, schaltet ihr die Cheats frei und könnt sie fortan im Cheat-Menü an- und abschalten.

Code	Wirkung
Gelb, Blau, Orange, Gelb, Blau, Orange, Gelb, Blau, Orange	Beweise, dass du der Oberhammer bist!
Rot, Rot, Rot, Rot, Gelb, Gelb, Gelb, Gelb	Nur *Rock Band 2*-Locations anzeigen
Blau, Gelb, Rot, Blau, Gelb, Rot, Blau, Gelb, Rot	Benutze Tweaks, um die öffentliche Live-Performance zu fördern
Rot, Gelb, Blau, Rot, Rot, Blau, Blau, Rot, Gelb, Blau	Alle Songs freischalten
Blau, Orange, Orange, Blau, Gelb, Blau, Orange, Orange, Blau, Gelb	Wähle „Location", um ein schnelles Spiel zu starten

THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK

Wii Geheime Masken

Kürzlich erschien das grandiose *The Legend of Zelda: Majora's Mask* auf der Virtual Console, weswegen ihr euch hier einige coole Tipps zu den geheimen Masken des Klassikers holen könnt.

Gesicht der grimmigen Gottheit

Eigenschaften:
Diese Maske ist die optimale Ausstattung, um den letzten Endgegner zu besiegen. Link ist größer, stärker, hat ein magisches Schwert und kann mithilfe des Z-Triggers Feuerbälle schießen.

Fundort:
Dazu benötigt Link alle 20 Masken, die er nach und nach alle an die Wächter auf dem Mond bei den Labyrinthen abgibt. Sobald Link alle Masken los ist, erhält er die Maske der grimmigen Gottheit.

Extra:
Diese Maske kann nur im letzten Endkampf eingesetzt werden.

Postbotenmütze

Eigenschaften:
Keine

Fundort:
Link erhält diese Maske, wenn er den Postboten anspricht, nachdem dieser die Eilpost an Mama ausgeliefert hat.

Extra:
Das Tragen dieser Maske beschert Link ein Herzteil in einem Briefkasten.

Maske der Nacht

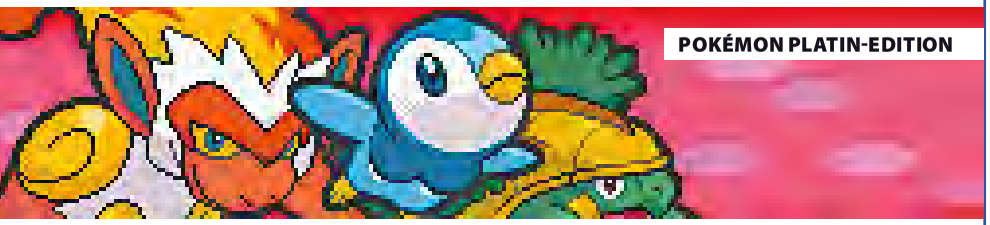
Eigenschaften:
Wenn Link diese Maske trägt, kann er sich von der Großmutter in der Herberge eine Geschichte erzählen lassen.

Fundort:
Diese Maske kann für 500 Rubine im Kuriositätenladen erworben werden, wenn der Dieb am ersten Tag gestellt wurde.

Extra:
Keine

DEKU-LINK Diese Maske findet Link relativ früh im Spiel.

DVD ABSPIELBAR AUF PS3, PS2, XBOX, XBOX 360, PCS MIT DVD-DRIVE, DVD-PLAYERN

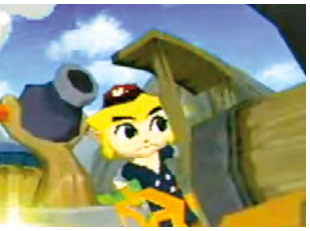


POKÉMON PLATIN-EDITION

DER DSi

LITTLE KING'S STORY

ZELDA: SPIRIT TRACKS



THEMA DES MONATS
Pokémon Platin-Edition (DS)
- Die Grundlagen
- Die Neuheiten
- Das Fazit

VORSCHAU
Anno - Erschaffe eine neue Welt (DS)
Anno - Erschaffe eine neue Welt (Wii)
The Legend of Zelda: Spirit Tracks (DS)

TEST
Baphomet's Fluch: The Director's Cut (DS)
Blue Dragon Plus (DS)
Der DSi (DS)
Disgaea DS (DS)
Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time (Wii + DS)
Geheimakte 2: Puritas Cordis (Wii)
Little King's Story (Wii)
Monsters vs. Aliens (Wii)
Rock Band 2 (Wii)
Suikoden Tierkreis (DS)
Vertigo (Wii)

SPECIAL
5-Minuten-Test-Terrine
Indiana Jones und der Stab der Könige (Making-of)
Resident Evil 4 (dt.): Der Wasserfall-Glitch
Weltrekord: Resident Evil 4 (dt.)

TRAILER
Baphomets Fluch: The Director's Cut
Die Gilde DS
Don King Boxing
ExciteBots Trick Racing
Need for Speed - Shift
The Conduit
The Munchables
Transformers: Die Rache
Virtua Tennis 2009

NICHT ZUM WEITERVERKAUF! NOT FOR RE-SALE!
Auf dieser DVD befinden sich redaktionelle Beiträge von N-ZONE.

www.n-zone.de
Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de

© 2009 COMPUTEC MEDIA
All rights reserved.
Alle genannten Warenzeichen und Marken gehören ihren jeweiligen Eigentümern.

Die Ausstattung und das Programm (Bild und Ton) auf diesem Datenträger sind urheberrechtlich geschützt.
Der Besitz des Datenträgers berechtigt ausschließlich zur Vorführung im privaten Bereich für nichtgewerbliche Zwecke.
Jede andere Benutzung, wie z. B. öffentliche Auf- oder Vorführung, Sendung und Vervielfältigung jeglicher Art, ist untersagt.

N-ZONE

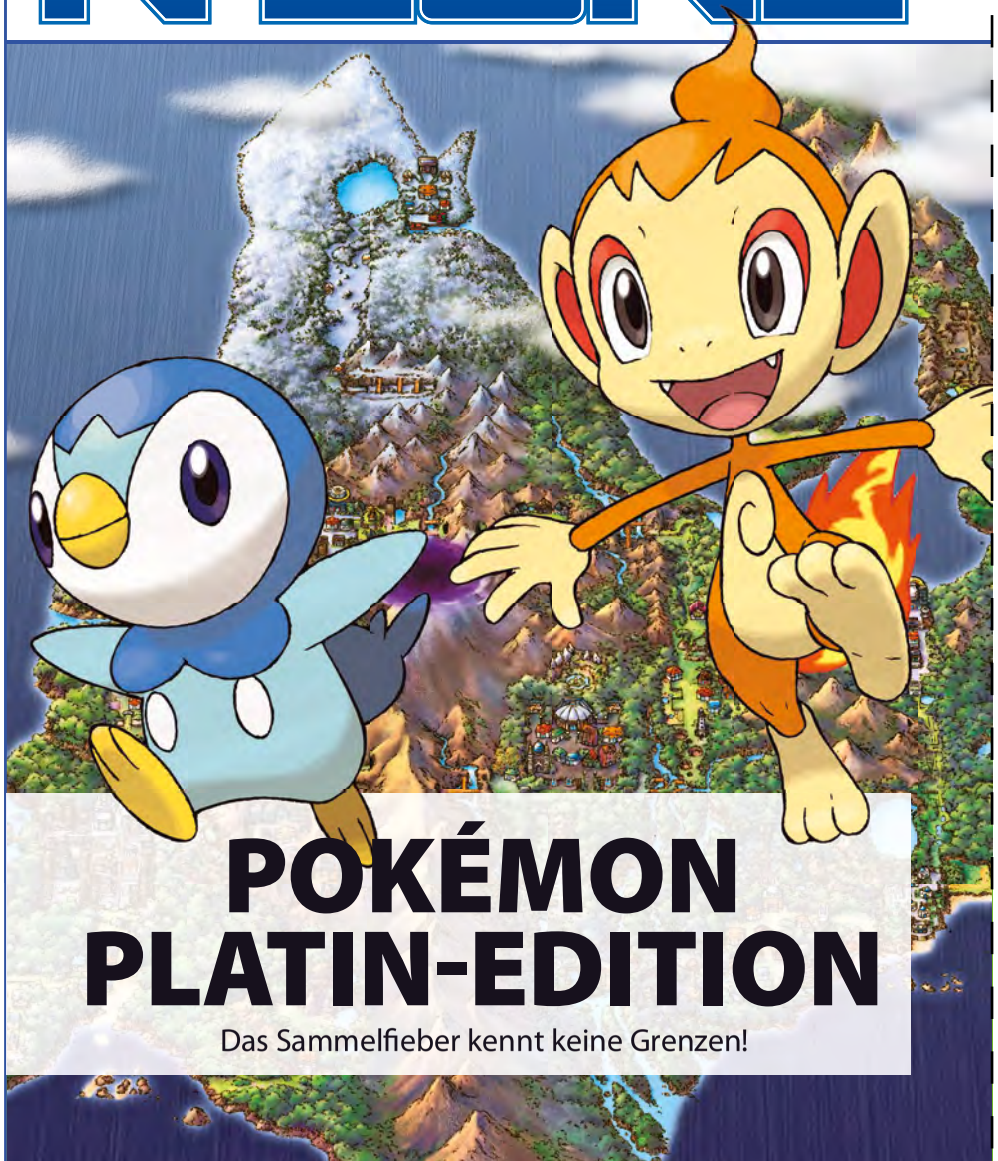
AUSGABE 06/2009

POKÉMON PLATIN-EDITION | DER DSi | ZELDA: SPIRIT TRACKS

DVD

DAS UNABHÄNGIGE DVD-MAGAZIN FÜR NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE



POKÉMON PLATIN-EDITION

Das Sammelfieber kennt keine Grenzen!

Plus-Abonnenten finden hier das Cover unserer DVD zum Ausschneiden

DVD-COVER

FÜR ALLE MIT OHREN

Seit jeher ohne DRM + schon immer MP3 only

Ein großartiges zwölftes Album verbindet die typischen Hooks mit den Sounds der frühen Bandgeschichte.

9,79 Euro

■ Samy Deluxe • Dis Wo Ich Herkomm

Mit Krisen können sie umgehen: Der deutsche HipHop hat wieder was zu sagen!

nur 9,79 Euro

■ Lady Gaga • The Cherrytree Sessions

Lady Gaga mit Piano-Begleitung plus einem Song in einer Beatbox-Version!

nur 2,79 Euro

■ Black Eyed Peas •
Boom Boom Pow

nur 0,99 Euro

■ Flo Rida •
R.O.O.T.S.

nur 9,99 Euro

■ Tosca • No Hassle

Huber & Dorfmeister grooven elegant zwischen Dub und TripHop. Perfekte Urlaubsmusik.

nur 9,79 Euro

MP3 :: bis 320er Qualität :: DRM-frei

nowdio

www.nowdio.de :: Das neue Downloadportal

Ihr bestimmt, wie das Magazin künftig aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen! Unter allen Einsendern werden fünf Nintendo-Wii-Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

1. Wie alt bist du? ____ Jahre

2. Welche Systemhardware besitzt du oder willst du kaufen?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
Microsoft Xbox	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360 Arcade	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360 Premium/Elite	❑	❑	❑
Sony PlayStation/PSone	❑	❑	❑
Sony PlayStation 2	❑	❑	❑
Sony PSP	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (40 GByte)	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (60 GByte)	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (80 GByte)	❑	❑	❑
Nintendo GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance (SP)	❑	❑	❑
Nintendo DS	❑	❑	❑
Nintendo DS Lite	❑	❑	❑
Nintendo DSi	❑	❑	❑
Nintendo Wii	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑

3. Welche Spiele und DVD-Filme gedenkst du in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele	System	DVD-Filme

4. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gern mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Vorschau: Red Steel 2 (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Resident Evil: The Darkside C. (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: F1 2009 (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Spyborgs (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Kirby Super Star Ultra (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Little King's Story (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Geheimakte 2: Puritas Cordis (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Rock Band 2 (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Guitar Hero Metallica (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Disgea DS (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Pokémon Platin (DS)	___	❑	❑	❑
Import-Test: Mario & Luigi RPG 3	___	❑	❑	❑
Hardware	___	❑	❑	❑
Reportage: WiiWare	___	❑	❑	❑
Reportage: Virtual Console	___	❑	❑	❑

5. Wie nutzt du die N-ZONE-DVD?

❑ Kann sie leider nicht nutzen
❑ Verwende normalen DVD-Player
❑ Ich sehe sie mir bei Freunden an.
❑ Spiele sie auf einer Konsole ab
❑ Nutze PC mit DVD-Laufwerk

6. Welche Schulnote erhält die DVD? Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

Schulnote gesamt: _____ Thema des Monats: _____
Vorschau: _____ Test: _____
Bonus: _____ Spiel-Trailer: _____

7. Welche Schulnoten erhalten folgende DVD-Themen? Hättest du gern mehr, genauso viel oder weniger davon gesehen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Thema des Monats: Pokémon Platin (DS)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Anno – Erschaffe eine neue Welt (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Rock Band 2 (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Vertigo (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Little King's Story (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Disgaea DS (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Blue Dragon Plus (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Der DSi	___	❑	❑	❑
Bonus: Weltrekord – Resident Evil 4. (dt.)	___	❑	❑	❑

8. Was wünschst du dir am meisten als Extra in der Premium-N-ZONE?

❑ Ganz klar Poster!
❑ Extrahefte zu bestimmten Themen sind mir am liebsten.
❑ Ich bevorzuge nützliche Gimmicks, zum Beispiel
_____

9. Wie gefällt dir das N-ZONE-Layout?

❑ Endlich wurde der Look modernisiert. Gefällt mir richtig gut!
❑ Ich bin weniger zufrieden, das Layout geht aber gerade so in Ordnung.
❑ Mir gefällt die neue Aufmachung überhaupt nicht.
Das wünsche ich mir: _____

10. Welche Eigenschaften treffen auf die N-ZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑
Ist das Geld wert	❑	❑	❑

11. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text ____ Layout ____ Titelseite ____ Gesamtnote ____

12. Folgende Rubriken interessieren mich:

❑ News ❑ Reportagen ❑ Vorschauen ❑ Tests
❑ Tipps ❑ Hardware & Zubehör ❑ Retro

13. Kaufst du die nächste N-ZONE? ❑ Ja ❑ Nein ❑ Bin Abonnent

14. Ich kaufe die N-ZONE etwa _____ Mal pro Jahr.

15. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____

16. Was hat dir allgemein an der N-ZONE gefallen?

_____

17. Was hat dir an der N-ZONE weniger gefallen?

_____

18. Lesercharts: Welche drei Spiele für Wii und DS gefallen dir derzeit am besten? Du solltest sie bereits mehrmals gespielt haben!

	Spiel	System
1.		
2.		
3.		

19. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Spiele für Wii und DS wünschst du dir am meisten?

	Spiel	System
1.		
2.		
3.		

5 Nintendo-Wii-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern verlosen wir fünf Spiele für Nintendo Wii.

Der Rechtsweg ist natürlich wie immer ausgeschlossen.

Name, Vorname: _____
Straße: _____
Wohnort: _____
Telefonnummer: _____

Schicke die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
Computec Media AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: N-ZONE-Zeugnis 06, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

DIE HIGHLIGHTS BEI VIDEOGAMES ZONE.de

N-ZONE PRIVAT: DAS ZOCKT CHRISTOPH AUF VIRTUAL CONSOLE UND WIIWARE!
Immer wieder fragt ihr uns in Leserbriefen, welche Virtual-Console-Spiele ihr Geld wirklich wert sind. Auf www.n-zone.de verraten wir's euch – aber nicht in einer 08/15-Bestenliste, die es hundertfach im Netz gibt, sondern mit ganz persönlichen Empfehlungen der Redaktion. Den Anfang macht Christoph!
News-Suchbegriff: N-ZONE privat

INDEPENDENT GAMES
Einige der wirklich wichtigen Spiele findet man eben nicht mehr im Portfolio der „Big Player", sondern auf den privaten Webseiten junger, kreativer Nerds. Jenseits eines Business, in dem es um Milliardensummen geht, hat sich eine Szene gebildet, die sich mit dem Prädikat „independent" schmückt: unabhängig. Lest auf www.n-zone.de unsere große Reportage!
Suchbegriff: Independent Games

ÜBER 100 FAN-COVER!
Unser Galerie auf www.n-zone.de quillt fast über! Dort warten über 100 fangemachte Spielecover zu *Super Mario Galaxy, Assassin's Creed, Mirror's Edge, Bioshock, Final Fantasy, Fallout 3, Street Fighter 4* und vielen, vielen mehr auf euch! Sogar welche, die besser ausschauen als das Cover, das der jeweilige Hersteller für sein Produkt ausgewählt hat. Ein Blick lohnt sich auf jeden Fall!
Special-Suchbegriff: 100 Fan-Cover

MITMACHEN UND GEWINNEN!

CHARTS

Gewinnt drei Spiele nach Wahl:
Um an dieser Verlosung teilzunehmen, nennt uns einfach eure derzeitigen Lieblingsspiele oder euren am sehnsüchtigsten erwarteten Titel: Für die Most-Wanted-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „computec nzone Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „computec nzoneMW03" und wählt somit *Ghostbusters* zu eurem Most-Wanted-Titel Nr. 1). Für die Leser-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „computec nzone Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „computec nzoneLC11", wenn *Advance Wars: Dark Conflict* euer absoluter Lieblingstitel ist).

GEWINNSPIELE

Teilnahme per SMS:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine SMS mit folgendem Text an unten stehende Nummer: „chance nzone+Gewinnspielnummer, Lösung (sofern notwendig), eure Adresse". Beispielsweise „chance nzone42, Mainzelmännchen, Max Mustermann, Musterstraße 123, 98765 Musterstadt".

Teilnahme per Postkarte:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine Postkarte mit eurem Absender, der Gewinnspiel-Nummer und der Lösung (sofern gefordert) an:
N-ZONE, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth
Einsendeschluss: 10. Juni 2009

MOST WANTED

01. Another Code	Wii
02. Indiana Jones und der Stab …	Wii
03. Ghostbusters	DS
04. Resident Evil: The Darkside C.	Wii
05. Silent Hill: Shattered Memories	Wii
06. Miami Crisis DS	DS
07. Tales of Symphonia	Wii
08. Pipe Mania	Wii
09. Need for Speed Nitro	Wii
10. Endless Ocean 2	Wii
11. No More Heroes 2	Wii
12. Anno - Erschaffe eine neue Welt	Wii
13. Williams Pinball Classics	Wii
14. Guitar Hero O.T.: Modern Hits	DS
15. Kirby Super Star Ultra	DS
16. Mario & Luigi RPG 3	DS
17. Overlord Minions	DS
18. Overlord: Dark Legend	Wii
19. Jagged Alliance	DS
20. de Blob	DS
21. The Kore Gang	Wii
22. M&S Olympische Winterspiele	Wii
23. Cursed Mountain	Wii
24. Pikmin 3	Wii
25. Tiger Woods 2009	DS
26. Ghostbusters	Wii
27. Guitar Hero Metallica	Wii
28. Spyborgs	Wii
29. The Conduit	Wii
30. The Whispered World	Wii
31. Punch Out	Wii
32. Let's Tap	Wii
33. Wii Sports Resort	Wii
34. Red Steel 2	Wii
35. Sam & Max: Season One	Wii
36. One Piece	Wii
37. EA Sports Gran Slam Tennis	Wii
38. Pokémon Platin	DS
39. Mario Super Sluggers	Wii
40. Anno - Erschaffe eine neue Welt	DS

LESERCHARTS

01. Super Mario Galaxy	Wii
02. Castlevania: Order of …	DS
03. Mario Kart Wii	Wii
04. Wii Sports	Wii
05. Wii Play	Wii
06. Zelda: Twilight Princess	Wii
07. Super Smash Bros. Brawl	Wii
08. Mario Strikers Charged	Wii
09. Pro Evolution Soccer 2008	Wii
10. Sonic Chronicles	DS
11. Advance Wars: Dark Conflict	DS
12. Rayman Raving Rabbids TV …	Wii
13. Mario & Sonic bei den Olymp. …	Wii
14. Pokémon Battle Revolution	Wii
15. Fire Emblem: Goddess of D.	Wii
16. Spectrobes 2	DS
17. Mario Kart DS	DS
18. Need for Speed Undercover	Wii
19. Wii Fit	Wii
20. Guitar Hero On Tour Decades	DS
21. Lego Batman	Wii
22. Metroid Prime 3	Wii
23. Metroid Prime Hunters	DS
24. Animal Crossing: Let's Go …	Wii
25. New Super Mario Bros.	DS
26. Disaster: Day of Crisis	Wii
27. Guitar Hero World Tour	Wii
28. Lock's Quest	DS
29. Nintendogs	DS
30. The World Ends With You	DS
31. Smackdown! vs. RAW 2009	Wii
32. Wario Land: The Shake Dim.	Wii
33. Super Mario 64 DS	DS
34. Assassin's Creed	DS
35. FIFA 09	Wii
36. New Int. Track & Field	DS
37. Okami	Wii
38. Lego Indiana Jones	Wii
39. Dragon Quest Monsters: J.	DS
40. Harvest Moon: Magical M.	Wii

D: 33 339; € 0,50/SMS alle Netze (inkl. VF-D2-Anteil € 0,12/SMS) ; Teilnahme nur aus Deutschland möglich

N-ZONE
COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Objektleitung Games Group Petra Fröhlich, Florian Brich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) Thomas Eder, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Christoph Kraus, Stefanie Schetter (Ltg. DVD), Sebastian Stange, Sebastian Heise
Mitarbeiter dieser Ausgabe Maik Koch, David Martin, Christian Schönlein, Sebastian Billmeier, Timo Klein, Florian Hamburger, Marcus Bauer, Tobias Kujawa
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Heidi Schmidt, Claudia Brose
Community Manager Marc Brehme, Andreas Bertits
Layout David Mola (Ltg.), Arne Söntgerath
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung David Mola
CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Armando Murolo, Daniel Kunoth, Irina Hutzler, Michael Neubig, Jasmin Sen, Michael Schraut, Christine Alt
Verlagsleiter Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag, Christina Seiffert, Basak Uyan
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.n-zone.de
Leiter Neue Medien Justin Stolzenberg
Projektleitung & Konzeption Florian Stangl, Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, Rene Giering, Aykut Arik, Alex Holtmann, Tobias Hartlehnert, Barbara Heller
Webdesign Tony von Biedenfeld, Emanuel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift.

Anzeigenberatung Print:
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Brigitta Asmus: Tel.: +49 911 2872-253; brigitta.asmus@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Gregor Hansen: Tel: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigenberatung Online:
InteractiveMedia CCSP GmbH
T-Online-Allee 1
64295 Darmstadt
Telefon: +49 (6151) / 5002-100
Fax: +49 (6151) / 5002-101
Mail: info@interactivemedia.net

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 22 vom 01.01.2009

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.n-zone.de
Postadresse:
COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: Normal-Abonnement € 39,50 / Plus-Abonnement € 54,70
Österreich: Normal-Abonnement € 47,- / Plus-Abonnement € 62,20
Ausland: Normal-Abonnement € 51,50 / Plus-Abonnement € 66,70

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS MEDIA SERVICES, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben. Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

Einsendungen Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN-VISION, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, Wii PLAYER, X3, KIDS ZONE, BUFFED, KIDS GAMER, GAMES AKTUELL, GAMES AND MORE, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, MAXIM FASHION, CELEBRITY STYLE, MAXIM
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, VOYAGE, PLAYBOY, OLIVIA, PANI DOMU EKSTRA, PANI DOMU POLECA, SEKRETY SERCA, CIENIE BLASKI
Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, ÉVA, DESIGN ROOM, PLAYBOY EXCLUSIVE, IN STYLE.

DIE KOLUMNE

Frische Ware schmeckt am besten!

Ich liebe pressfrische Games: Um die Spielhülle in einer andächtigen Zeremonie zu entsiegeln, mir den Geruch des Presswerks in beide Nasenflügel strömen zu lassen und dann mit einer sanften Fingerhebelwirkung die Disc-Halterung nach unten zu pressen, um den jungfräulichen Datenträger zu entnehmen, würde ich sogar ein Rendezvous mit Waluigi platzen lassen. *plopp* Schade. Die Tage sind gezählt, da ich das alles noch erleben darf. Denn wohin die Reise geht, ist absehbar: Nintendo wird irgendwann komplett auf digitalen Vertrieb umstellen, so wie es jetzt schon bei Virtual Console, Wii- und DSiWare der Fall ist. Anstatt der Kassiererin im Elektromarkt echtes Cash in die Finger zu geben, darf ich dann zur Bonitätsprüfung meine Finanzdaten per Wi-Fi Connection rübersimsen, um neue Spiele herunterzuladen. Ihr wisst ja, gläserner Bürger und so. Bei dieser Gelegenheit können die Marketing-Strategen von Nintendo auch gleich meine Kreditkarten-Transaktionen auslesen, welche Schokoladensorte ich mag (nämlich den guten „Nussknacker") und diese Infos an sogenannte Dritte weiterleiten. Schon landen regelmäßig Werbebotschaften für alternative Schoko-Genüsse auf meiner Wii-Pinwand. Und nach spätestens drei Wochen nachhaltigem PR-Beschuss steige ich dann irgendwann um – man ist ja ein manipulierbarer, der Genussmittelindustrie wehrlos ausgelieferter Konsument. Ähnlichen Datenhandel betreibt Nintendo übrigens bereits mit dem in Japan gestarteten Video-Abrufkanal. Dagegen wehren kann man sich nur, wenn man die Wii gar nicht mehr anfasst. Das wäre auch irgendwie doof.

KURIOSES AUS DER VIDEOSPIELBRANCHE

Deutsch für Anfänger

Wenn *Der Dativ ist dem Genitiv sein Tod*-Autor Bastian Sick das wüsste: Im gleichnamigen DS-Spiel sind in den Hauptmenüs gleich fünf Schreibfehler verborgen. Kostproben gibt's hier: „Torf (wird Beim überqueren zu einem Loch)", „Auswahl an Hindernisse", „Logik Wüste", „Gedächtnis Hip Hop", „Quiz Dschungel". Peinlich, wenn Herr Sick in seinen Bestsellern die Fallstricke der deutschen Sprache auf die Schippe nimmt und dann die Entwickler selbst ins Fettnäpfchen der Grammatik und Rechtschreibung treten.

DAMALS

Der Zoom des Monats: Das stand vor fünf Jahren in der N-ZONE.

Die N-ZONE 07/04 widmete sich in einer Vier-Seiten-Vorschau dem GameCube-Shooter *TimeSplitters Future Perfect*. Im Interview mit den Entwicklern von Free Radical verriet der Direktor zwischen den Zeilen, dass er sich vom nächsten Teil erheblich bessere Verkäufe erhoffe. Heute wissen wir alle: Das Studio hat jüngst dichtgemacht und ist jetzt ins Unternehmen Crytek eingegliedert. Das tut den Gerüchten aber keinen Abbruch: Kommt noch mal irgendwann ein neuer *TimeSplitters*-Teil? Konzeptskizzen kursieren zumindest schon länger im Internet …

„Die Story von TimeSplitters Future Perfect wird fesselnder!"

Wir hatten die Gelegenheit, mit Steve Ellis, dem Direktor des Entwicklerstudios Free Radical, über das neueste Projekt zu sprechen.

„Der Story-Modus wird ein bisschen länger als im Vorgänger."

WAS WIRD GESPIELT BEI …

GEMMA WILLOCKS

GEMMAS LIEBLING Gemma Willocks ist die 4.323.139. Person, die Chrono Trigger auf dem DS genauso sehr liebt wie damals auf dem Super Nintendo. Wir meinen: zu Recht!

Die sympathische Gemma ist International PR Manager in der britischen Sega-of-Europe-Niederlassung und hat derzeit viel Spaß mit *Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen*, *The Conduit* und lustigen Plüschfiguren (siehe Foto).

Was spielst du im Augenblick?
Derzeit heißen meine Favoriten *Chrono Trigger* auf dem Nintendo DS sowie *OutRun Online Arcade* und *SEGA Mega Drive Ultimate Collection* auf der Xbox 360.

Was gefällt dir an diesen Spielen?
Ich glaube, ich befinde mich gerade in einer Midlifecrisis, weil ich die Spiele aus meiner Jugend wieder in Angriff genommen habe. Ich schaffte es früher zum Beispiel nie, *Chrono Trigger* durchzuspielen, also hole ich das jetzt (dank der Spielelösungs-Website GameFAQs) nach!

Welche drei Nintendo-Spiele sind deine All-Time-Favourites und warum?
Müssen die Spiele von Nintendo veröffentlicht wurden sein? Falls nein, wähle ich einen allseits beliebten Lightgun-Shooter, den ich an dieser Stelle allerdings nicht nennen darf. Außerdem ist mein Favorit *Elite Beat Agents*, obwohl ich bei rhythmischen Action-Games einfach versage.

Welche Wii- oder DS-Neuauflage wünschst du dir?
Final Fantasy VII auf dem DS – das muss früher oder später einfach kommen!

Mit welchem Video- oder Automaten-Game begann deine Leidenschaft für Videospiele?
Ich begann seinerzeit mit Spielen wie *Shinobi*, *R-Type*, *Wonder Boy* oder *Golden Axe* auf meinem Mega Drive, aber dann zockte ich *Dancing Stage* in den Spielhallen und traf jemanden von Konami, sodass ich unbedingt auch in der Industrie arbeiten wollte. Es schien für mich, als wäre es der coolste Job auf der Welt, und ich lag vollkommen richtig!

Welches Multiplayer-Game spielst du am liebsten?
Bomberman.

Was möchtest du unseren Lesern mitteilen?
Ich bin ein wahres Sega-Fan-Girl und das erste Nintendo-Produkt, das ich besaß, war mein DS. Sorry!

AUSGABE 07/09 AB 10.06.2009 AM KIOSK

Abonnenten erhalten das Heft üblicherweise 1 bis 2 Tage früher.

N-ZONE-FANS, AUFGEPASST!

PREMIUM

Neben unserer normalen Ausgabe bieten wir von der N-ZONE 7/09 eine Premium-Variante in einer Silbertüte mit zahlreichen Extras an. Die Premium-N-ZONE enthält neben der aktuellen DVD eine Menge weiterer Goodies, die wir euch natürlich noch nicht verraten! Haltet einfach nach der N-ZONE in der silberfarbenen Tüte Ausschau!

VORSCHAU Wii

SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES

In der euch vorliegenden Ausgabe gab's die ersten Infos zum neuesten Teil von Konamis erfolgreicher Horror-Serie, in der nächsten N-ZONE gehen wir im Rahmen eines Besuchs bei den Entwicklern ins Detail.

VORSCHAU Wii

NEED FOR SPEED: NITRO

Die Wii bekommt ein eigenes *NfS*, das die Vorgänger in den Schatten stellen soll. Erste Infos zu dem Racing-Spektakel gibt's im nächsten Heft!

TEST Wii

PUNCH-OUT!!

Wir nehmen das spaßige Box-Spiel aus dem Hause Nintendo unter die Lupe und verraten, ob es die Klasse der Vorgänger erreichen kann!

TEST Wii/DS

ANNO – ERSCHAFFE EINE NEUE WELT

Reicht's zum Überraschungshit? In der kommenden Ausgabe kommt der vielversprechende Titel auf den Prüfstand!

LESEFUTTER FÜR KONSOLENFANS

Wii Player 04-07/09
Top-Themen: *Ultimate Band, Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen*, der Nintendo DSi unter der Lupe, *Wii Sports Resort, Anno* u. v. m.

play³ 06/09
Top-Themen: *Red Dead Redemption, Final Fantasy XIII, Alien vs. Predator, Batman: Arkham Asylum, Battlefield Bad Company 2* u. v. m.

X3 05/09
Top-Themen: *Lost Planet 2, Venetica, Riddick: Dark Athena, Wheelman, Wanted, Der Pate 2, BioShock 2, Battlefield Bad Company 2, Bionic Commando* u. v. m.

Games Aktuell 05/09
Top-Themen: *BioShock 2, Riddick: Assault on Dark Athena, Batman: Arkham Asylum, Prototype, Red Faction Guerrilla, Dante's Inferno, Call of Juarez 2* u. v. m.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen und Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen kurzfristig ändern.

Jetzt neu am Kiosk!

Für nur 1,50 EURO

www.gamesandmore.de

Das bestverkaufte Adventure 2008*

*laut Media Control

Jetzt endlich auch für Wii™ und Nintendo DS™!

Auszeichnungen und Wertungen für die PC-Version von Geheimakte 2 – PURITAS CORDIS

http://geheimakte2.deepsilver.de

PC DVD ROM | NINTENDO DS. | Wii. | DEEP SILVER | ANIMATION ARTS

© 2009 Deep Silver, a division of Koch Media. Trademarks are property of their respective owners. Nintendo DS and Wii are trademarks of Nintendo. Änderungen vorbehalten.